Alone in the Dark 3
pełna wersja

2xCD

124 strony!!!

CD-ACTION

Numer 11/98 (30)
Listopad 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 14 zł 99 gr

grające demo

CARMAGEDDON II
Carpocalypse Now

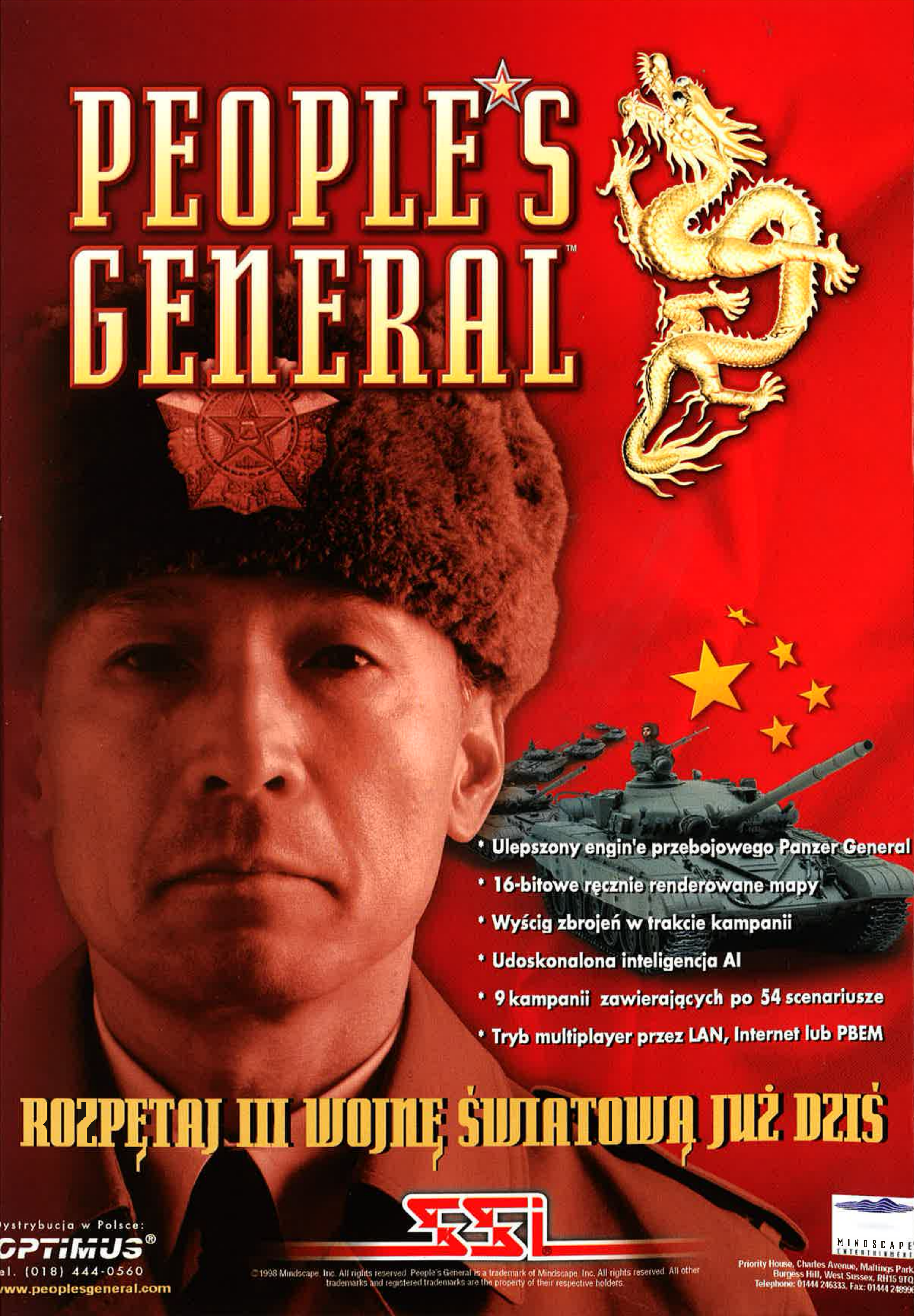
101: The 101st Airborne in Normandy
exclusive!

Quake II: Ground Zero, Creatures 2, 5th Element, Rage of Mages, Nightlong, Railroad Tycoon 2, Need for Speed 3, Dune 2000

Silver Shark
ISSN 1426-2916 11
9 771426 291983

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



PEOPLE'S GENERAL™
* Ulepszony engin'e przebojowego Panzer General
* 16-bitowe ręcznie renderowane mapy
* Wyścig zbrojeń w trakcie kampanii
* Udoskonalona inteligencja AI
* 9 kampanii zawierających po 54 scenariusze
* Tryb multiplayer przez LAN, Internet lub PBEM
ROZPĘTAJ III WOJNĘ ŚWIATOWĄ JUŻ DZIŚ
ystrybucja w Polsce:
PTIMUS®
el. (018) 444-0560
www.peoplesgeneral.com
©1998 Mindscape, Inc. All rights reserved. People's General is a trademark of Mindscape, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.
MINDSCAPE
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ
Telephone: 01444 246333. Fax: 01444 24899

CD-ACTION

e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 30
Listopad 98

Redakcja

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Zespół redakcyjny

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali współpracownicy

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Paul Rigby (Anglia), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Beata Haratym
Jacek Sawicki

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@frodo.silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 857583

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY 90.000 egz.

Real Time Speeches (RTS)

Ssaków Naczelnych

Zbyszek: Ale mi się podróż udała! Kawał świata widziałem. Całe mnóstwo rozbudowanych plansz, a jaka przy tym rozmaitość lokacji!

Jurek: Chyba nie bardzo wiem, o co chodzi. Gramy jeszcze czy już rozmawiamy?

Zbyszek: Bez żartów, to przecież poważna rozmowa (i to na najwyższym szczeblu ewolucji). Opowiadam ci moje wrażenia z podróży do Londynu. Najpierw była taksówka. Na postoju stało kilka modeli do wyboru. Całkiem nieźle wykonane, tylko w opcjach nie można było sobie samemu podrasować silnika. Dobrze, że chociaż ruszyły bez akceleratora.

Jurek: To znaczy bez pedału gazu?

Zbyszek: Jaki tam gaz! W powietrzu to unosiłem się później. Nie lubię co prawda cywilnych symulatorów. Wystartowaliśmy jednak stosunkowo łatwo i to bez specjalnego czytania instrukcji obsługi. Myślałem, że będzie nudno, ale jak zobaczyłem przez okno samolotu cały ten realizm świata: chmury przesuwające się w czasie rzeczywistym i te rozbłyski światła zmieniające się w miarę ruchu obiektu... mówię ci majstersztyk, to nawet nie przeszkadzało mi, że nie mogłem dostać się do kokpitu.

Jurek: Nie mów mi tylko, że próbowałeś dostać się do kabiny pilota!

Zbyszek: Zanim mi się udało, gładko wylądowaliśmy na lotnisku. Rozdzielczość obrazu na miejscu wydała mi się trochę gorsza, niż się spodziewałem, ale tekstury były OK. Nie samą grafiką w końcu człowiek żyje. Nic to. Najgorsze, że jakiś osobnik przy odprawie celnej próbował zakwestionować mi paczkę z czasopismami. Nie przypuszczałem nawet, że sztuczna inteligencja przeciwnika może być tak słabo dopracowana w nowoczesnych grach. Musiałem tylko użyć paru tipsów, włączyłem sobie god-moda i przenikanie przez ściany... i po problemie.

Jurek: Kurczę, mówiłem Ci, że wwożenie rocznika Catsa do Londynu to nie jest dobry pomysł. ;) Zresztą może po prostu ustawiłeś niewłaściwą wersję językową... Wiesz, ci z Zachodu ciągle zapominają, iż u nas mówi się po polsku.

Zbyszek: Co tam - było, minęło. Najgorsze zaczęło się w Hali Olimpii. Mówię ci, wygląda na to, że tryb multiplayer nawalił kolesiom z kretesem. Poziomy krzyżowały się ze sobą, do wind nie można się było dopchać. Transfer pomiędzy stoiskami był utrudniony do tego stopnia, że nawet zamykanie kolejnych aplikacji (dzięki mnie parę firm musiało przedwcześnie zakończyć targi) nie na wiele się zdało. Po mrocznych poziomach snuły się nie do końca dopracowane potwory i zombie. Całe szczęście, że na wszystkie wyprawy FPP zabieram ze sobą jakąś poręczną pukawkę. Trochę się przetarło szlaczek i dalej już jakoś szło...

Jurek: Rany Julek! To o tobie chyba mówili w wiadomościach?! Ilu załatwiłeś?

Zbyszek: A bo ja wiem... Nie liczyłem. W każdym razie grę ukończyłem w przyzwoitym czasie (w redakcji nie było mnie tylko pięć dni) i do tego udało mi się do biura przywlec całą masę ciekawych znajdziek.

Jurek: Nie przejmuj się, medycyna obecnie potrafi sobie z tym poradzić w parę dni. Parę zastrzyków i po krzyku...

Zbyszek: Spokojnie. Przywiozłem ze sobą zapowiedzi najciekawszych gier, jakie mają się ukazać w najbliższych miesiącach, całą chmarę świetnych demek, no i jeszcze coś...

Jurek: Czy to aby legalne?

Zbyszek: Jak najbardziej. Co za pytanie? Przywiozłem listę pełnych wersji gier, które będą ukazywać się w CD-Action w kolejnych miesiącach. Lista jest długa a tytuły coraz lepsze. Za miesiąc GT Racing, później P...

Jurek: Hej, hej! Nie rozpędzaj się! To są rzeczy objęte tajemnicą. Jak mówi przysłowie: Kto kupi, ten się dowie. A już w tym numerze mamy dla Was tyle atrakcji, że Wam oko zbieleje. No cóż - żniwa w pełni, więc... my do pracy, Wy - do lektury. Miłej zabawy!

Zbyszek: Muszę jeszcze uspokoić Czytelników. To wcale nie jest prawda, że realny świat miesza się z grami. To że czasem pożartujemy sobie odrobinkę, nic jeszcze nie znaczy. Wszystko jest w najlepszym porządku. Jurek! Bierz tego z lewej! Uważaj na zapadnie! Nie strzelaj do naszych! Aaaaaaaaa...

Z okopów strzelali, to znaczy - przemawiali Jurek i Zbyszek z emocji bladzi i mali.

Jerzy Poprawa *Zbigniew Bański*

Co w następnym numerze?

GT 97 RACING

GT Racing 97 na grudniowe drogi!

Nareszcie w Kolekcji CD-Action wyścigi samochodowe.
Już za miesiąc usiądziecie za kierownicą samochodu rajdowego.

Ponadto dema
(między innymi ma się rozumieć):
Heretic II
Heavy Gear II
Populous III
Shogo
oraz recenzje samych najlepszych gier.
To są w końcu Święta!

Nie czekaj na Mikołaja - sam sobie zrób prezent!

Grudniowy CD-Action w kioskach od 23-go listopada! Nie przegap okazji!

Spis treści

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Gry przegląd

Anachronyx 10
God & Evil 12
Recoil 13
Spec Ops: Ranger Team Bravo 14
Gun Metal 15
Thief: The Dark Project 16
Myth 2: Soulblighter 18
Caesar 3 19
Klingon Honor Guard 20
West Front 23
Ultima IX: Ascension 24
Shadow Company 25

Gry recenzje

Get Medieval 26
Juggernaut Corps: First Assault 28
Rampage World Tour 29
Missing in Action 30
Icarus: Sanctuary of the Gods 32
Carrier Strike Fighter iF/A-18E 34
Fifth Element 36
Ares Rising 38
Quake 2 Mission Pack: Ground Zero 40
Dune 2000 42
Motocross Madness 45
Creatures 2 46
Riverworld 48
Flesh Feast 50
Nightlong 52
Warlords 3: Darklords Rising 54
Jazz Jackrabbit 2 55
Echelon 56
Need for Speed 3: Hot Pursuit 58
Ring 62
Rage of Mages 66
O.D.T. 69
Railoroad Tycoon 2 70
101: The 101st Airborne in Normandy 72
Chessmaster 6000 75
3D Hunting: Trophy Whitetail 76

Różności

Spycraft 77
Świnka. Zostań agentem FBI.
ECTS'98 78
Fotoreportaż z największych targów gier w Europie.
Sufler 82
Alone in the Dark 3 - solucja
Tipsy 85
Scena komputerowa 86
Raport z Gravity'98. Kolejny odcinek kursu obsługi FT2.
Konkurs na recenzję - wyniki!!! 89
Królestwo Chaosu 90
Kącik fanów RPG
Na luzie 93
Komputerowy humor
Pomocna Dłoń 96

Programy użytkowe

Wszystko o seksie 98
Dancing Baby CD Player 100
English Translator. Inteligentny System Tłumaczący 101
Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci 102
Historia sztuki 104
Magix Music Maker 3.0 106

Sprzęt

Procesor AMD K-6 198
Labtec Quicksound oraz monitory Nokia 446Xs i 447Xs 109
AverMedia JoyTV 110
AverMedia TVPhone 111
Trust Formula 1 Race Master 112
Orchid NuSound 3D 113
Orchid Righteous 3D i Righteous 3D 2 114
Głośniki Samsung SMS-8320, Philips PCA220SD 115
Nagrywarka Samsung SCW-230 116

Inne

Action Redaction 118
Prenumerata 121

Indeks gier

- 101: The 101st Airborne in Normandy - 72
- 3D Hunting: Trophy Whitetail - 76
- Alone in the Dark 3 - 82
- Anachronyx - 10
- Ares Rising - 38
- Caesar 3 - 19
- Carrier Strike Fighter iF/A-18E - 34
- Chessmaster 6000 - 75
- Creatures 2 - 46
- Dune 2000 - 42
- Echelon - 56
- Fifth Element - 36
- Flesh Feast - 50
- Get Medieval - 26
- God & Evil - 12
- Gun Metal - 15
- Icarus: Sanctuary of the Gods - 32
- Jazz Jackrabbit 2 - 55
- Juggernaut Corps: First Assault - 28
- Klingon Honor Guard - 20
- Missing in Action - 30
- Motocross Madness - 45
- Myth 2: Soulblighter - 18
- Need for Speed 3: Hot Pursuit - 58
- Nightlong... - 52
- O.D.T. - 69
- Quake 2 Mission Pack: Ground Zero - 40
- Rage of Mages - 66
- Railoroad Tycoon 2 - 70
- Rampage World Tour - 29
- Recoil - 13
- Ring - 62
- Riverworld - 48
- Shadow Company - 25
- Spec Ops: Ranger Team Bravo - 14
- Spycraft - 77
- Thief: The Dark Project - 16
- Ultima IX: Ascension - 24
- Warlords 3: Darklords Rising - 54
- West Front - 23

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Jak zawsze informujemy, że więcej informacji o grach, klawiszologii itp. znajdziecie w plikach tekstowych dołączonych do dem. My ograniczamy się do maksymalnie skrótowej prezentacji danego dema. Przypominamy też, że:

- żółte tło - oznacza, iż gra/program jest w PEŁNEJ WERSJI
- zielone tło - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale ruszy i bez nich
- czerwone tło - gra nie uruchomi się gdy nie masz akceleratora grafiki

KOLEKCJA CD-ACTION NR 5

ALONE IN THE DARK 3

(Infogrames)

Czym jest Alone in the Dark 3? Można powiedzieć krótko - to gra przygodowa. Ale to bynajmniej nie wyczerpuje tematu. Ten cykl to jeden z najsłynniejszych przygodówek w historii gier adventure. W swoim, czasie (szczególnie jej pierwsza część) była dla gier przygodowych tym, czym powiedzmy Doom dla gier FPP. Była objawieniem, odkryciem, przełamaniem schematów, wyznaczeniem nowych dróg rozwoju. Naturalnie czas płynie i dziś ta gra budzi emocje innego rzędu. To, co kiedyś było czymś absolutnie nowatorskim (grafika 3D), dziś jest standardem; trójwymiarowa grafika i teksturowane postacie na polygonach, które kiedyś powalały na kolana, dziś budzą uśmiech pobłażliwości i zdumienia „to ludzie się kiedyś czymś takim jarali"? Tak, moi mili, tak! Ludzie jarali się „czymś takim" i nie zdziwcie się, jak za kolejne parę lat nowi gracze będą tarzać się ze śmiechu, że taki „totalnie żałosny badziew" jak Q2 czy Unreal mógł kiedyś budzić ogromne emocje. Taka jest kolej rzeczy. AitD3 dziś jest już poniekąd muzealnym eksponatem, w Muzeum Gier, na półce „klasyka wszech czasów" i tak trzeba do niej podchodzić. Nie patrzeć na to, że obecnie obowiązują zupełnie inne - wyższe - standardy ocen. Po prostu uruchomcie wyobraźnię, która lepiej niż jakiekolwiek patche i akceleratory „podkręci" wszystkie widoczne dziś niedostatki techniczne giery - i dajcie się ponieść wykreowanym w niej emocjom. A tych nie braknie; kiedyś autorzy stawali na głowach, by niedoskonałą (bo wynikłą z ograniczeń sprzętowych) grafikę zrekompensować wysoką grywalnością i klimatem. Sami zobaczycie, że to nie są czcze przechwałki...

Dla świeższych graczy. Trzeci epizod tej gry, połączonej postacią bohatera, którym jest dziennikarz i detektyw amator, Edward Carnby, ciągle wplątujący się w rozmaite (nadprzyrodzone) kłopoty, przenosi Was na pustynię Mohawk, do opuszczonego miasta-widma, z czasów Dzikiego Zachodu, zwanego Slaughter Gulch. Okazuje się, że określenie miasta mianem „widma" jest nadspodziewanie trafne, przynajmniej w odniesieniu do sporej liczby mieszkańców ;). Szczególnie zaś od czasu, gdy nagle i bez śladu zaginęła tam hollywodzka ekipa kręcąca film, i to z udziałem pewnej słynnej aktorki.

Witamy w upiornym westernie!

Klawiszologia:

Tab	**- mapa**
Kursory	**- sterowanie**
Enter	**- inventory**

Co oprócz ciemności?

- Niezła horrorzasta intryga
- Kilka stopni trudności gry
- Grafika 3D
- Około 270 lokacji
- Około 60 postaci występujących w grze
- Mniej więcej 70 godzin grania (*)
- Save w dowolnym miejscu
- Specyficzny klimat

Spróbujcie też pokombinować z klawiaturą numeryczną i blokiem klawiszy nad kursorami (Insert, etc.) - są tam klawisze, ktore przydadzą się podczas siłowych konfrontacji z niektórymi postaciami. Tym razem (niestety, to jest niezależne od nas) na CD NIE MA jakiejkolwiek instrukcji - trzeba sobie radzić samemu. Ale pocieszmy się - to nie jest trudne!

Uwaga: na CD znajduje się spora liczba audio-tracków, możliwych do odsłuchania także za pomocą czytników płyt kompaktowych w zestawach stereo (radzimy posłuchać!). Tamże nagrane dialogi (w formie audio).

(*) bez solucji, zawartej - nawiasem mówiąc - w tymże CDA, w dziale Sufler.

Wymagania: PC 386, DOS/Windows, karta muzyczna zgodna z SoundBlasterem, VGA, CDx1(!), 4 Mb Ram, 35 Mb na HDD.

Oddworld: Abe's Exoddus

(GT Interactive)

Sympatyczny stworek, Abe, znów popadł w tarapaty... Sequel znanej i niedawno recenzowanej gry zręcznościowej powinien ucieszyć wszystkich lubiących gry arcade. Fajna grafika, klimacik, obszerne intro - wszystko znajdziecie w demie. Nawet obszerna klawiszologia i dokładne wytłumaczenie „co je grane" wbudowano w to demko! (Znajdziecie je w menu głównym, katalog Gamespeak). A to wszystko wymaga jakieś 50 Mb na HDD. Uwaga: po odpaleniu z menu upłynęło parę dobrych sekund zanim demko „zaskoczyło", tj. zaczęło się instalować. Nie wiem, czemu tyle zwleka - ale zalecam cierpliwość.

Wymagania: P-120, 16 mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX

The Creed

(Insomnia Entertainment/EA)

Hm, powiedzmy, że jest to w stylu Tomb Raidera, tylko panienka wygląda trochę jak Terminator ;), a i w biuście ma chyba jeszcze więcej niż Lara. Demo potrzebuje około 50 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	**- wiadomo**
CTRL	**- fire!**
Z	**- reload**
G	**- daj**
U	**- użyj**

Wymagania: P166, 16MB, Win95, DirectX 6

Carmageddon II
(Stainless Software)

Czym jest Carmageddon 2, nie muszę pisać. Maniacy krwistych roz(g)rywek, ci którym podpadli piesi i wszelakiej innej maści psychopaci i fani Maxa Damage powinni być usatysfakcjonowani - choć demko i tak jest nieco ocenzurowane (zaraz sami zobaczycie, na czym to polega). Demo zajmuje jakieś 50 Mb i jest nieco bardziej rozbudowane w stosunku do poprzedniej (poniekąd nielegalnej) wersji, dostępnej dla graczy w Internecie.

Klawiszologia:

8/2/4/6 - sterowanie
Spacja - hamulec
Backspace - naprawy wozu
Insert - naciśnij gdy dachujesz
Enter - otwarcie drzwi
Tab - mapa
Kursory - ujęcia kamer
C - kokpit
T - namierzenie celu
H - sygnał
Ctrl + Q - quit
[i] - wybór znajdźki
Alt - aktywacja znajdźki
Enter - włączenie Action Replay (teraz używaj klawiszy numerycznych)
*** - zmiana trybu kamery**

Ps. Bonusik - chcecie grać bez limitu czasu? ;) Głupie pytanie, nie? No to zajrzyjcie do katalogu (w demie) Data\directory, odnajdźcie tam plik demo.txt i usuńcie go. I życie stało się prostsze ;).

Wymagania: P-166, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, mile widziany akcelerator

Rage of Mages
(Microids)

Zaje*** RPGówka (recenzja w tym numerze CDA), znana także pod tytułem Allods. Wszelako spodoba się też tym, którzy lubią np. RTS, ponieważ równie dobrze można powiedzieć, że to RTS z elementami RPG... Tak czy siak - pograć warto (choćby dla grafiki). Demo potrzebuje 64 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB, Win95/98, DirectX

Need for Speed III: Hot Pursuit
(Electronic Arts)

Czy tu trzeba coś mówić (chyba tylko tyle, że tym razem jest to oficjalne demo i dlatego mieliśmy prawo je zamieścić)? Tę grę zna przecież każdy maniak samochodówek. Po prostu tylko siąść - i grać. W demie można (losowo) pograć w dwa tryby: single race lub Hot Pursiut mode. Nie ma specjalnego wyboru samochodów ale tak czy siak - odlot! Za to są dwa tryby jazdy komputerowych kierowców (normalny i agresywny) oraz możliwość włączenia sobie zmian pogody. Demo potrzebuje około 40 mb na HDD.

Klawiszologia (okrojona):

Esc - menu
F5 - HUD
F7 - lusterko wsteczne
H - sygnał
Kursory - sterowanie
Spacja - hamulec ręczny
C - zmiana ujęć kamer

Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX, mile widziany akcelerator

Vigilance
(Sega Soft)

Pomyślcie jak będzie wyglądało skrzyżowanie Tomb Raidera z Targetem? Właśnie mniej więcej tak, jak ta gra. Dużo akcji - wcielacie się w rolę agentów, walczących z terroryzmem. Demo potrzebuje naprawdę ogromnej ilości miejsca (rzędu 150 Mb!) i to na dysku C.

Klawiszologia:

A - lewo
D - prawo
W - naprzód
E/Q - strafe
S - wstecz
V - sniper mode
R - reload
Z - mission status
C - latarka
Shift - bieg (z klawiszami sterującymi)
Spacja - skok
F5 - inventory (broń)
F12 - zmiana ujęcia
Ponadto myszka - strzelanie itp.

Wymagania: P133, 32MB, Win95/98, DirectX

Crop Circles: Escape from Planet 3
(Zero Entertainment)

Zabawna gierka, będąca poniekąd kpiną z UFO-logów, Archiwum X. Latasz UFO, które jako paliwo wykorzystuje... krowy (!!!) i ogólnie wkurzasz farmerów ;). Naprawdę! W sumie fajna, bezpretensjonalna i zrobiona „z jajem" zręcznościówka, przepojona specyficznym humorkiem. Zajmuje 25 Mb na HDD, a co trzeba w niej zrobić i jak - opisane jest w samym demie.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

B.U.G.S.
(Stardock Systems)

B.U.G.S. (Bill's Unbelievably Ghastly Spaceships) - to gra nawiązująca do klasycznych zręcznościówek typu Galaga czy Xevious. Latasz sobie w kosmosie i prujesz do wrogów, zbierasz znajdźki itp. A wszystko w całkiem starannej, dopracowanej grafice. Demo zawiera 6 (z 50) leveli i zajmuje ok. 2 Mb na HDD.

Wymagania: 486DX2 66MHz, 8MB RAM, Win95/98, DirectX

Magic & Mayhem
(Virgin)

Hm, wygląda to jak skrzyżowanie RPG z grą strategiczną rozgrywaną w turach, w świecie fantasy. A i grafika niczego sobie... Demo potrzebuje około 68 Mb na HDD i ma jedną niemiła właściwość: rozpakowuje się automatycznie na dysk C, więc musicie tam mieć dość sporo miejsca... Aha, wymagania sprzętowe podane są w przybliżeniu - autorom nie chciało się tego napisać ;(.

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, W'95, DirectX.

Speed Busters
(Ubi Soft)

Fajna wyścigówka, choć szkoda, że tylko dla posiadaczy akceleratorów.
Do wyboru 1 samochód (ale z możliwością jego upgrade, zmiany lakieru etc). oraz tryb Championship. Więcej nie powiem, by nie wkurzać tych, którzy nie mają wspomnianych akceleratorów... ;(. Demo potrzebuje około 55 Mb na HDD.

Wymagania: P166, 16MB, Win95, DirectX, 3Dfx card

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Moto Racer 2
(EA)

Czadziorska symulacja jazdy na motocyklach, normalnie zapiera dech w piersiach. 1-2 graczy, tryb single/arcade, 2 tory, ręczna lub manualna skrzynia biegów... i jakieś 100 Mb na HDD potrzebne by odpalić demo!

Wymagania: P-166, 32 Mb, SVGA, Windows'95, ew. akcelerator

Get Medieval
(Monolith)

Gra nawiązująca do klasycznej gry zręcznościowej z lat 80-tych (Gauntlet). Widok z góry, siekamy wrogów bronią białą i magią. Ma swój urok... Recenzja w tym numerze CDA. Do wyboru 2 misje, można grać we dwóch na jednej maszynie naraz, 4 postacie bohaterów. O klawiszologii nie ma nawet co mówić - kursory, CTRL by atakować bronią, Shift - by użyć magii. Zresztą - kto nie poradzi sobie w zręcznościówkach? Potrzebujecie 25 Mb na HDD na tę grę.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

Heart of Darkness
(Amazing Studio/Infogrames)

Fajna zręcznościówka w stylu Abe's Oddyssey. (Recenzja była niedawno na łamach CDA). Pokonaj siły Ciemności! To gra, w której dziecięce koszmary stają się rzeczywistością... Szkoda tylko, że jest trochę pikselozki. Demo zajmuje około 62 Mb na HDD.

Wymagania: 486 DX2/66 MHz, 16MB, Win95/98, DirectX

Enemy Infestation
(Clockworks Entertainment/Ripcord Games)

Dość skomplikowana giera, łącząca RTS z grą akcji w TPP. Obcy nadchodzą! Demo zajmuje jakieś 64 Mb na HDD i wygląda naprawdę cool. Macie dostęp do dwóch misji w trybie single-player. Dokładny opis gry w dokumentacji zawartej w demie.
Uwaga: Gdyby po pojawieniu się planszy tytułowej (tej z „radarem") demko się wysypywało, zrestartujcie system - pomaga i gra działa!

Klawiszologia:

+	uzdrawianie
B	porzuć ciało
D	porzuć broń
H	ukryj się
F	chodu!
A	atak!
S	atak z piąchy
G	weź ciało Obcego
Spacja	stop

Wymagania: P-200, 32 Mb Ram, SVGA, Windows'95

iF/A-18E Carrier Strike Fighter
(Interactive Magic)

Kolejny skomplikowany symulator lotu. Tym razem najnowszą wersją Szerszenia i to startującą z lotniskowców. Baaaardzo obszerna klawiszologia jest w specjalnym pliku w katalogu z demem.
Grafika też robi wrażenie... Demo zajmuje około 55 MB na HDD.

Uwaga: Gdyby demo po instalacji nie chciało startować - zresetujcie komputer i... pomoże. ;)

Wymagania: P166, 24MB, Win95, DirectX 5, ew. akcelerator

Babylon 2
(Roman Koshlev)

No cóż, jest to typowa gierka logiczna o niezbyt efektownej grafice - to jednak schodzi na drugi plan, gdy tylko zaczynamy grać. Giera w tym momencie po prostu wciąga i daje popalić naszym szarym komórkom. Zajmuje na HDD 500... Kb. A daje dostęp do 6 leveli.

Wymagania: PC z Windows'95/WindowsNT

NASCAR Pinball
(Sierra)

Skrzyżowanie pinballa z wyścigami samochodowymi? Brzmi dziwacznie. A jak wygląda - zobaczcie sami! Potrzeba Wam na to 20 Mb na HDD.

Uwaga: demo automatycznie rozpakowuje się samo, na dysk C!

Wymagania: Pentium, 16MB, Win95/98, DirectX

Railroad Tycoon II
(PopTop Software/Take 2)

Sequel klasycznej gry ekonomiczno-handlowej. Rozbudowujemy swoją korporację, handlujemy (i tak przez 200 lat) etc. Tyle tylko, że podstawą naszej działalności gospodarczej są... koleje. Demo zawiera WSZYSTKO co będzie w pełnej grze, łącznie z edytorem map (tyle tylko, że ma zblokowaną opcję save), a ponadto daje dostęp do dwóch pełnych scenariuszy: „The Golden Age" - Northeastern U.S. około roku 1870 oraz „Cape to Cairo", Afryka około roku 1895.

Uwaga: demo samo instaluje się na dysku C i wymaga tam co najmniej 65 Mb wolnego miejsca.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Settlers 2 PL
(Blue Byte/CD-Projekt)

Wprawdzie druga część Settlersów to już prawie, że historia... ale zobaczcie jak wyglądają w polskiej wersji. A w ogóle to jest fajna gra, łącząca RTS, strategię i grę ekonomiczną. Warto więc popatrzeć... Tym bardziej, że demo zawiera polską dokumentację, a grafika i dziś wygląda zachęcająco. A wkrótce trójeczka... Demo potrzebuje około 9 Mb na HDD.

Wymagania: dowolny 486, 8 Mb Ram, SVGA, DOS.

INDEKS DEM

- ALONE IN THE DARK 3
- Babylon 2
- B.U.G.S.
- Carmageddon II
- Creed
- Crop Circles: Escape from Planet 3
- Enemy Infestation
- Get Medieval
- Heart of Darkness
- iF/A-18E Carrier Strike Fighter
- Magic & Mayhem
- Moto Racer 2
- NASCAR Pinball
- Need for Speed III: Hot Pursuit
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Rage of Mages
- Railroad Tycoon II
- Settlers 2 PL
- Speed Busters
- Vigilance

SHAREWARE
- DirectX - po prostu zainstaluj (jeśli go nie masz), jeśli chcesz, by dema działały...
- HyperCam - Program HyperCam służy do nagrywania czynności wykonywanych na ekranie systemu Windows 95/98 lub NT i zapisywania ich jako standardowy, łatwy do obróbki film w formacie AVI. Polski program!
- Direct Control - program, który umożliwia włączenie/wyłączenie (podczas pracy komputera) Direct3D, DirectDraw i DirectSound.

PROGRAMY
- ACD See 2.3 - rewelacyjna przeglądarka screenów.
- Pica View 32 - specyficzna mini-przeglądarka ale naprawdę fajna (wystarczy kliknąć na nazwę pliku (obrazka) by mieć jego podgląd w niewielkim oknie, skonwertować na inny format itp. itd. Polecamy!

EXTRAS
- Konkurs - prace wyróżnione w naszym konkursie na recenzję
- Bonus - tipsy, trainery, screen savery, playery, dodatkowe levele do gier itp. itd. Dziś z konieczności w wersji mini (dużo demek, mało miejsca na CD) ale i tak jest tam dużo ciekawych rzeczy.

Niestety, scena komputerowa i kącik miłośników Quake, Duke'a i Unreala w tym numerze JEDNORAZOWO nie występują (z braku miejsca na CD), o czym donoszą pogrążeni w żalu Smuggler i Peter Pan. Wszystkich zainteresowanych przepraszamy - poprawimy się za miesiąc, nic się nie zmarnuje ;)

TRZYDZIEŚCI SZEŚĆ MILIONÓW LUDZI UŻYWA LOTUS MESSAGING. CZY SĄ ZADOWOLENI?

ŚMIAŁO! ZAPYTAJ KILKU.

osku.lappalainen@cworks.fi bdlinfo@bdl-ob.de leo.arnold@nl.schelde.com kerry@wire.co.uk jorge.wernli@group.novartis.com luc.huygelen@pauwels.com info@cd.aecoc.es info@wuerth.com jm.balhuizen@bni.ballast-nedam.nl chilhorst@rijkzwaan.nl jlmontes@computer2000.es dircom@dircomtel.com mariamun@bassat.es jestrada@bankinter.es info@commune.bologna.it ifraile@gtei.es karsten.winkovics@nur.adtranz.de fbossart@bluewindow.ch jeremy.cuthbert@press-net.co.uk info@bticino.it webmaster@korsnas.se sutol@cofares.es carl-gerhard.ulfhielm@riksdagen.se jmaas@tulip.com pabril@amadeus.es ronald_siezenga@eu.omron.com jaap.boer@aalh.nl birgitta.skoglund@kinnarps.se adit@easynet.co.uk ajames@ptglobal.com thme02@handelsbanken.se nickh@noiseworks.com phil@iscl.demon.co.uk uitsales@unipart.co.uk stephen.guy@ogilvy.com mdays@synetics.co.uk rene-van.gelderen@corp.ahold.nl info@vobis.it heather.oberg@ica.se pub@alessi.it skumar@cyberdude.com ...przepraszamy, ale nie mamy miejsca na podanie 36,5 miliona adresów (jeśli to Cię interesuje, 22,5 miliona używa Lotus Notes, a 14 milionów używa Lotus cc:Mail do przesyłania wiadomości i pracy w sieci)*. By poznać ich opinię, wyślij e-mail pod którykolwiek z podanych wyżej adresów. Więcej szczegółów poznasz odwiedzając stronę http://www.lotus.com/messaging

.WORK THE WEB

Lotus.
An IBM Company

*36,5 miliona użytkowników: 22,5 miliona Lotus Notes Mail, 14 milionów Lotus cc:Mail, na podstawie: EMMS 1998. © 1998 Lotus Development Corporation. Lotus, Lotus Notes i cc:Mail oraz Work the Web są zastrzeżonymi znakami handlowymi. IBM jest zastrzeżonym znakiem towarowym International Business Machines Corporation. © 1998 IBM Corp.

Zupełnie Nowe!

• PREMIERY!

Oto najnowsze i update'owane (w stosunku do edycji wrześniowej) daty premier gier. Przypominamy, iż dotyczą one premier na Zachodzie, a nie w Polsce, i lista bynajmniej nie jest pełna. Ale zawsze to lepsze niż nic...

Październik 98

Alien Intelligence; Alpha Centauri; Apache Havoc; Blood II; Caesar III; Dark Side of the Moon; Dominant Species; Don't Touch That Dial; Duel: The Mage Wars; F16 Aggressor; Fallout 2; FireTeam; Gabriel Knight III; Grim Fandango; Homeworld; Hoyle Classic Board Games; Hoyle Classic Card Games; Hoyle Classic Casino; Jagged Alliance II; Land of Lore III; MotoRacer 2; Need For Speed 3; Piazza's Strike Zone; Pro Pilot 99; Rage of Mages; Red Baron 3D; Settlers III; Shogo: Mobile Armor Division; Sim City 3000; Starsiege; Swords and Sorcery; Turok 2: Seeds of Evil Uprising 2; Vigilance; War of the Worlds;

Listopad 98

After Dark Game Pack; Age of Empires: Rise of Rome; Asteroids; Basketball Pro 99; Carmageddon 2; Command & Conquer 2; Dark Vengeance; Falcon 4.0; Half-life; Heretic 2; Klingon Academy; Messiah; NASCAR Racing 3; Oddworld: Abe's Exoddus; Populous: The Beginning; Powerslide; Rebel Moon Revolution; Return to Krondor; Starsiege: TRIBES; ST: Secret of Vulcan Fury; Tom Clancy's ruthless.com; Trans-Am Racing '68-'72; You Don't Know Jack 4; You Don't Know Jack Collection;

Grudzień 98

Battlecruiser 3000AD v2.0; Daikatana; Descent III; Fighter Command; Heavy Gear II; King's Quest: Mask of Eternity; MiG Alley; Pro Pinball: Big Race USA; Thief: The Dark Project; Ultima 9: Ascension;

Rok 1999

10Six; 20,000 Leagues: The Adventure Continues; Age of Empires II; Amen: The Awakening; Babylon 5 Space Combat Game; Battlecruiser 3020AD; Dark Reign II; Diablo 2; Drakan; Duke Nukem Forever; Elysium; Everquest; Force Commander; Good & Evil; Jeff Gordon Racing; Kingpin; Max Payne; G.O.D. Prey; Shattered Light; Skies; Total Annihilation: Kingdoms; Wizardry 8.

• KOCHANE STAROCIE

Microsoft wypuścił zestaw gier o nazwie Revenge of Arcade. Znajdziemy w nim to wszystko, czym jaraliśmy się (my - weterani gier) dobrych 10 lat wcześniej. Ms. Pac-Man, Xevious, Rally-X, Mappy and Motos i parę innych starych ale jarych gierek. Ciekawe czy będą one miały uwspółcześnioną grafikę, czy też zobaczymy grafę w rozdzielczościach rzędu 200x100 w 16 kolorach? :).

• 70 LAT PINBALLI!

Tak jest, popularnym pinballom stuknie niedługo 70 lat! Pierwsze takie gry pojawiły się bowiem (naturalnie nie w komputerowej wersji) już w latach 30-tych. Jeśli nie wierzysz, zobacz co przygotowuje Microsoft. Pinball Arcade to komputerowo odtworzone najsłynniejsze pinballowe stoły z tamtego okresu. Dla znawców: znajdziecie tam Baffle Ball (1932), Humpty Dumpty (1947) - pierwszy pinball z fliperami!, Haunted House (1982) - pierwszy trzypoziomowy pinball oraz Knock Out, Slick Chick, Spirit of 76 i Cue Ball Wizard. W sumie 7 stołów i szybki, realistyczny engine.

RPG na engine Quake 2

Final Fantasy VII zaczyna powoli poruszać świat gier RPG. Chyba pierwszą firmą, która zdecydowała się na wypuszczenie całkowicie trójwymiarowej gry RPG jest ION Storm. Ludzie ci pracują w tej chwili nad roleplejem wykorzystującym engine Quake II (całkiem niezły - przynajmniej w mojej opinii), tyle tylko, że używającym perspektywy trzeciej osoby (czyli widać całą postać). Anachronox będzie klasycznym erpegiem rozgrywającym się w dalekiej przyszłości, gdzie technika stoi już na bardzo wysokim poziomie.

Marcin Serkies

Gracz w Anachronyx będzie kontrolował do trzech wybranych postaci (z siedmiu), za pomocą których będzie zwiedzał galaktykę, potykał się z różnymi przeciwnikami (w czasie rzeczywistym) i odkrywał unikalne uzbrojenie i przedmioty mające pomóc mu w tym ciężkim zadaniu. Fabuła gry jest skonstruowana w taki sposób, aby większość zadań można było wykonać na kilka sposobów, ale różne (udane) rozwiązania tego samego zadania prowadzą do trochę innych rezultatów. Dzięki temu grając w Anachronyx kolejny raz, możemy zobaczyć nowe rzeczy grając po prostu trochę inaczej. I tak według mnie fabuła w grze RPG powinna być dynamiczna i nie powtarzać się dokładnie z gry na grę (nawet przy takich samych posunięciach gracza), ale na coś takiego, dobrze zrealizowanego, trzeba będzie jeszcze trochę poczekać. Tymczasem wróćę do bohatera tego artykułu.

Świat, w którym rozgrywa się gra jest dość prosty. W przyszłości galaktyka jest już skolonizowana, a największe odległości pokonuje się za pomocą wormhole'ów (robaczych dziur znanych np. z Frontiera). W rzeczywistości są to artefakty pozostawione przez starożytną, nieistniejącą już cywilizację obcych. W centrum galaktyki znajduje się pierwszy wormhole umieszczony w bomblu czasowym. W jego wnętrzu położone jest miasto Anachronyx zamieszkane ongiś przez miliony obcych, którzy umarli na jakąś straszną chorobę; opuszczone miasto chyli się ku upadkowi. Teraz jest ono domem dla wyrzutków galaktyki i stało się centrum wszystkich podejrzanych interesów.

Twoja główna postać, Drogi Graczu, to Sylvester Boots, znany jako „Sly" (żadnych powiązań z Rambo czy innym bokserem); ponadto partneruje Ci (przynajmniej na początku) Stilleto Anyway. Galaktyka oczywiście podupada, a Ty i Anyway przyjęliście sobie za cel wzięcie spraw w swoje ręce - chcecie uratować co się da i jeszcze na tym zarobić. Scenariusz gry będzie ogólnie rzecz biorąc dość mocno związany z postaciami biorącymi w niej udział. Każda z nich ma w swojej historii pewien nie wyjaśniony do końca element, który w miarę postępów scenariusza będzie się stawał coraz mniej tajemniczy. Takie rozwiązanie powoduje (a przynajmniej powinno), że gracz bardziej angażuje się w opowieść, bo nie dość, że musi wypełnić cele gry, to jeszcze korci go, aby poznać swoje postaci do końca. Również trzecia osoba dołączana do naszej drużyny nie jest jedynie „plaskim" zbiorem różnych cech. Autorzy wybitnie postawili na jakość, a nie ilość, co bardzo się im chwali - zdecydowanie poprawia to warstwę fabularną gry.

Niestety nie wiadomo jeszcze nic o samej stronie mechanicznej programu, czyli cechach, umiejętnościach itp. Ale jeśli tylko system będzie na porządnym poziomie, Anachronox ma szansę stać się przebojem. Szczególnie, że zostawia on grającemu dość dużo swobody. Na przykład: gracze, którzy kochają gry umożliwiające tworzenie broni, powinni być tu bardzo zadowoleni. Konstruowanie nowych, śmiercionośnych zabawek jest w tym programie bardzo proste dzięki specjalnemu systemowi. Sprawia on, że bez żadnej wiedzy na temat programowania będziemy mogli, łącząc różne elementy, stworzyć nową broń i bez większych przeszkód używać jej w grze. Dodatkowo razem z grą będzie dostarczany program, umożliwiający wymyślanie również nowych elementów przyszłych broni, które potem będzie można wykorzystać. Oczywiście będzie on dbał o to, żeby nie została naruszona równowaga.

Na koniec wspomnę może jeszcze o tym, że Anachronox jest według autorów pierwszą grą, która w pełni „pracuje" na engine'ie Quake II. Twierdzą tak dlatego, że w żadnym produkcie z gatunku FPP po prostu nie ma jak wykorzystać całej mocy engine, ponieważ widok jest tam ograniczony tylko do oczu postaci. Tymczasem w Anachronox będziemy mieli wrażenie jakbyśmy oglądali dobrze nakręcony film. Kamery bowiem będą ciągle w ruchu, tak aby pokazać graczowi to co najważniejsze w jak najbardziej spektakularny sposób. Biorąc to wszystko pod uwagę, trzeba stwierdzić, że naprawdę warto na tę grę poczekać...

A przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Pierwotnie miała się ona ukazać na zimę tego roku. Niestety wynikły jakieś nieprzewidziane komplikacje i premierę przesunięto na rok 1999. ■

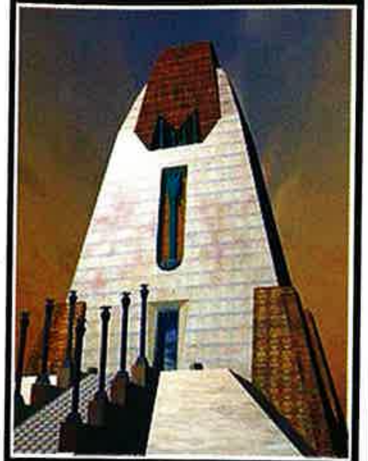
Anachronoyx
Ion Storm

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS
JAGGED ALLIANCE 2
SIRTECH
Spróbuj mieszanki strategii, role-playing i walki taktycznej, czyli Jagged Alliance - jednej z najlepszych gier wszechczasów.
Niesamowita grafika i animacja. Dziesiątki różnych broni. Ponad 150 postaci. Najemnicy, których sam możesz wykreować. Realistyczna walka. Tysiące kwestii dialogowych...
Stań twarzą w twarz z wygłodniałymi drapieżnikami i oddziałami okrutnych żołnierzy - to wszystko znajdziesz w Jagged Alliance. Brakuje tam tylko CIEBIE!
tel.: (033) 123 002
fax: (033) 124 894
www.topware.pl
sprzedaż wysyłkowa:
tel.: (0195) 412 739
email: maria@baza.vr.pl
TopWare INTERACTIVE
wersja polska w sprzedaży wiosną 1999 - tylko 49.95 zł

Zupełnie Nowe!

• WYŚNIONY RPG

Nazywa się Elysium. A wyśniony dlatego, że akcja rozgrywa się w świecie sennych marzeń... W ponad 40 epizodach doświadczymy wielu przygód (cóż, we śnie wszystko się może zdarzyć), m.in. zmierzymy się z wilkołakami i paroma innymi przedstawicielami fauny i flory tej magicznej krainy. Ponoć ma nam to zająć dobre dwa tygodnie... grania non-stop. Autorzy bąkają też o niezwykle niezwykłym ;) klimacie (no cóż, sen na jawie) i bardzo rozbudowanym (pod każdym względem) świecie gry.



• ENCYKLOPEDIA STAR WARS?

Ktoś puścił plotkę, a gracze się podjarali, że LucasArts zamierza wypuścić encyklopedię (na CD) Star Wars, o nazwie Star Wars: Behind the Magic. Niestety, jednak była to tylko plotka...

• ZMARTWYCHSTANIE ROMERO

Jak grom z jasnego nieba uderzyła w nas informacja na jednym z serwerów (o sporej wiarygodności), że John Romero, autor (m.in.) Quake'a, Dooma i szef ION Storm zginął podczas strzelaniny, trafiony przypadkową kulą w głowę. Zaczęliśmy nawet pisać stosowne epitafium i artykuł wspomnieniowy, gdy w parę godzin później... guru ożył! A dokładniej mówiąc okazało się, że policja błędnie zidentyfikowała ciało ofiary. To nie był Romero! Na szczęście!!!

• KALIFORNIJSKI SPEED

California Speed wyszła spod ręki ludzi z Midway (co jak co - ale tę nazwę powinniście kojarzyć ;)), więc jest to poniekąd gwarancja, że gra będzie na poziomie. A jest to samochodówka, zawierająca 12 pojazdów i sporo tras w zróżnicowanych wizualnie lokacjach. Specjalnie piszę „tras", a nie „torów", ponieważ panuje tu dość duża dowolność dotycząca tras jazdy. Prawdę powiedziawszy generalnie można jeździć jak się chce, nie przejmując się wyznaczoną drogą...

Dobry i zły

Mamy dobrą wiadomość dla miłośników Rona Gilberta (a raczej jego gier). Twórca niewątpliwego hitu znanego chyba wszystkim graczom (mianowicie serii Monkey Island) znowu zabrał się do pracy. Tym razem wraz ze swoim zespołem przygotowuje nową strategię ze wspaniałą kolorową grafiką i widokiem z góry. Nie martwcie się jednak - nie będzie to kolejna sztampowa „symulacja taktyczna", bowiem Ron postanowił stworzyć coś, w czym zawarte będzie wszystko to, co lubi on w grach komputerowych.

MARCIN SERKIES

Good & Evil - bo taki tytuł nosi na razie ta gierka - posiada legendę, która nie różni się za bardzo od tych, z którymi mieliśmy już okazję niejednokrotnie się zetknąć wcześniej. Dlaczego prawie? - zaraz się dowiecie. Otóż Ty, Drogi Graczu, wcielasz się w rolę bohatera, którego zadaniem jest rozwiązanie klasycznego już konfliktu dobra ze złem. Dlaczego Ty? Otóż dlatego, że pewien jasnowidz stwierdził, że tylko Ty możesz tego dokonać. A w jaki sposób? Dobre pytanie, bowiem tutaj ujawnia się rzecz rzadko spotykana w tego typu scenariuszach. Będziesz musiał przejść przez 50 poziomów, na których czeka na Ciebie wielu wrogów, a także jest do rozwiązania kilka ciężkich dla szarych komórek zagadek. Jak na razie - klasyka. Bardziej oryginalne natomiast jest to, że poziomy w grze będziesz mógł pokonywać w dowolnej kolejności. Inna ciekawostka polega na tym, że levele będą bardzo zróżnicowane. Będziesz się bowiem przenosił w różne, zarówno historyczne, „realne", jak i całkowicie wymyślone światy i epoki, z zamieszkującymi je postaciami, z którymi masz za zadanie walczyć. Wszędzie będziesz mógł też kaptować ludzi (i nie tylko), którzy będą pomagali Ci w dalszej rozgrywce. Dzięki takiemu rozwiązaniu staniesz przed czymś dotychczas niespotykanym - całkowitym wymieszaniem konwencji. Nic bowiem nie stoi na przeszkodzie, abyś po pewnym czasie nie wprowadził do walki ludzi z epoki kamienia łupanego, garść trolli i na przykład oddział marines podobnych do tych znanych z filmu Obcy. Ważne będzie oczywiście odpowiednie ich wykorzystanie, bo każda z jednostek dysponować będzie własnymi unikalnymi cechami i umiejętnościami. Autorzy nie przewidują raczej górnej granicy ilości jednostek, które będziesz mógł kontrolować, a problem tłoku rozwiązali w bardzo prosty sposób. Otóż większe oddziały będą reprezentowane przez jednego ludzika.

Rozwiązanie takie może razić ortodoksyjnych strategów, ale, jak już ustaliliśmy, Good & Evil nie ma być zwykłą strategią.

Spotkamy się tu bowiem z istną mieszanką kilku gatunków - tych ulubionych przez Rona Gilberta. Tak więc będzie tu klasyczna strategia z akcją obserwowaną z góry. Będą też znane z Monkey Island nieco pokręcone zagadki, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć, a także prawdziwa gratka: rozwój postaci na klasycznych zasadach RPG, czyli w miarę postępów wszystkie postaci będą zdobywać doświadczenie, ale nie ulotne - oznaczane punktami, a takie, które od razu będzie widoczne, czyli wzrost cech, umiejętności itp. Ma to w zamysłach autorów (i zresztą całkiem słusznie) spowodować, że gracz będzie bardziej przywiązywał się do kierowanych przez siebie postaci. Nie będą one dla niego tylko zwykłymi, kolorowymi ludkami na ekranie monitora. Doświadczenie ma też inne znaczenie - czysto strategiczne. Odpowiednie rozłożenie zielonych oraz doświadczonych jednostek będzie na pewno częścią sukcesu.

O stronie technicznej gry na razie nie wiadomo zbyt wiele. O udźwiękowieniu nie mogę powiedzieć nic, natomiast warto pochwalić grafikę - przynajmniej tę, którą było mi dane zobaczyć. Jest przyjemna dla oka, odrobinę groteskowa (co tylko dodaje jej uroku), no i oczywiście najlepiej prezentuje się w obecności dopalacza. Graficy spędzili bardzo dużo czasu nad opracowaniem engine'u i dotychczasowe wyniki są naprawdę warte uwagi. Pozostaje jeszcze pytanie, jak to wszystko wyjdzie w praniu, ale na odpowiedź przyjdzie nam niestety jeszcze trochę poczekać, bowiem premiera programu jest przewidywana dopiero na święta... roku pańskiego 1999. Cóż - czekać chyba warto... ■

Good and Evil
Cavedog

Czołg, czyli U-boot

Tendencja do udziwniania klasycznych założeń gier FPP nie ominęła też firmy Virgin. Stworzony przez kreatorów Mechwarriora 3 (Zipper Interactive) Recoil, choć zalicza się jak najbardziej do „trójwymiarowych gier akcji obserwowanych oczyma prowadzonej postaci”, raczej mało przypomina - na pierwszy rzut oka - takich klasyków jak Quake czy Unreal. Bliżej mu już do produkcji typu Uprising, BattleZone czy Tanarus!

UGLY JOE

Główna różnica polega na tym, że nasz bohater spoczywa we wnętrzu Battle Force Tanka (BFT). Ale nie dajcie się nabrać nazwie. Ten „tank” (czyli czołg) w nazwie wehikułu jest chyba tylko po to by zmylić wroga. Jakiego wroga? - ech, zbuntowane (vide Terminator) maszyny. A na czym polega zmyłka? Otóż na tym, że BFT może sobie morfingować w kilka innych pojazdów: poduszkowiec, amfibię i... coś w rodzaju U-boota. I co więcej - każdy z pojazdów ma swoją charakterystykę. Nie dotyczy to tylko siły ognia i wyposażenia (choć też, wiadomo, że pod wodą dość ciężko używa się czołgowych dział, a storpedowanie czołgu również jest dużą sztuką :)). Chodzi mianowicie o właściwości jezdne. Np. poduszkowiec zachowuje się poniekąd jak dmuchawiec na wietrze - może miękko odbijać się od przeszkód, wykorzystując zresztą to przy manewrowaniu. Z kolei czołg - no wiadomo, przejedzie sobie przez przeszkody (niektóre) na wylot i nawet tego nie zauważy. Morfing następuje w dowolnej chwili, więc tylko od gracza zależy, jaki pojazd i taktykę walki zastosuje. A skoro o taktyce mowa - kolejna nowość. Tu nie ograniczymy się tylko do strzelania - bez myślenia, zaplanowania akcji itp. nie mamy szansy na przeżycie. Naturalnie nie będą to kombinacje na poziomie np. Commandosów - no ale głowa gracza nie będzie służyła mu wyłącznie za miejsce, w którym osadzone są wytrzeszczone oczy.

Przed chwilą mówiłem o uzbrojeniu... Czy wiecie, że będziecie mogli używać 18 odmian broni? W tym działek, laserów, broni elektrycznej, sonicznej (fale dźwiękowe), dwóch rodzajów min... i czegoś o nazwie Nuke (bez Duke) ;). A gdy przysolimy wrogowi z tej ostatniej - no, oprócz totalnej destrukcji zobaczycie też, że radioaktywność to nie żarty. Momentalnie dojdzie do mutacji rosnącej w pobliżu roślinności i niejeden grzyb błyskawicznie osiągnie rozmiary Godzilli.

Jak to wygląda wizualnie? Screeny są zapewne wymowniejsze od moich słów. Ale i tak powiem, że gra pod tym względem zapowiada się rewelacyjnie! Ponadto program wykorzystuje Voodoo2 i może obsługiwać hełmy do gry wirtualnej, więc odbiór powinien być jeszcze bardziej atrakcyjny (choć i bez akceleratorów można będzie coś „zamieszać”). Obiecująco zapowiada się też scenerią. Raz, że możemy oglądać wydarzenia na ekranie z aktywnej kamery (raczej novum w gatunku FPP... hm, czy w takim razie nie należy zmienić jej kategorii na MPP - czyli Multi Person Perspective?). Dwa - teren akcji jest nie dość, że zróżnicowany (ulice miast, tereny pustynne, podziemia, morza, etc.), to jeszcze stworzony z wielką dbałością o detalizm. Dodatkowo akcja rozgrywa się tak naprawdę w 6 odrębnych (pod każdym względem - nawet warunków fizycznych) światach; w każdym z nich wykonamy - średnio - 5 misji (no i tryb multiplayer: deathmatche, wyścigi czołgów (!), Capture the Flag i jeszcze chyba ze dwie wariacje na ten temat).
Premiera - khm, autorzy zdradzili tylko, iż „za parę miesięcy”.... ■

DEMO NA CD 10/98 CD-ACTION

Recoil
Zipper Interactive/Virgin

Zupełnie Nowe!

• NOWY RPG
Black Isle Studios, „rolplejowa” część Interplay, zapowiada swą nową gierę: Planescape Torment. Łączy ona system Advanced Dungeon & Dragons world of Planescape z RTS i tworzona jest na Bioware Infinity Engine (tym samym co Baldur's Gate). Premiera wiosną 1999.

• DEER HUNTER 2
GT Interactive i WizardWorks zdradzają, iż sequel tej gry (symulacja polowania, która sprzedała się w ponad milionie (!) kopii) będzie zawierał 12 lokacji, 13 „dynksów” przydatnych przy polowaniu, 9 rodzajów broni, rozbudowany engine 3D oraz realistyczne efekty pogodowe i mnóstwo efektów dźwiękowych. Premiera - zasadniczo już...

• ALE WAJCHY!
Producent rozmaitych gadżetów do grania, Logitech, wypuszcza dwa nowe urządzenia, które powinny ucieszyć fanów wyścigówek. WingMan Formula oraz WingMan Formula Force to urządzenia obsługujące forcefeedback, dodatkowo zawierają pedały (gaz i hamulec), kierownice, cztery programowalne przyciski etc.

• BYĆ ZŁYM
Czasem dobrze jest wcielić się w jakiś czarny charakter - pomyśleli ludzie z IcePick Games i wzięli się za majstrowanie gry BankHeist. W tej grze możemy wcielić się w trzy różne indywidua spod ciemnej gwiazdy - każda z postaci to tak naprawdę zupełnie odmienna gra (fabuła, zasady, lokacje) - i ten sam engine, czyli słynny już LithTech Monolithu.

• BARRAGE
Gra stworzona przez Mango Grits i dystrybuowana przez Activision już na dniach trafi do sklepów. Przypomnijmy, że jest to trójwymiarowe połączenie gry arcade ze strzelaniną - niestety bez akceleratora nie ma co się na nią porywać.

• NFL GAMEDAY 99
To dzieło Sony Interactive i 989 Studios. Jest to symulacja futbolu amerykańskiego, ukazana w stylu TV-show. Dwóch nadających non-stop komentatorów, dynamiczne ujęcia kamer, efektowne modele 3D graczy i stadionów, ponoć wysoka inteligencja komputera (czy wyższa od IQ typowego futbolowego zawodnika? - całkiem możliwe ;)).

• (NIE)ŚWIĘTA WOJNA
The Unholy War to nawalanka, w której zmierzą się przedstawiciele dwóch odmiennych ras: mieszkańców planety Xsarra oraz rasy, która zamierza ją podbić. Ponieważ walczą Obcy, możemy spodziewać się dość niekonwencjonalnych technik walki oraz możliwości, jakie posiadają fighterzy....

Zupełnie Nowe!

•POSTALA CIĄG DALSZY
Nie, nie sequel. Running With Scissors na razie zamierza wypuścić tylko data-dysk do tej giery, zatytułowany Postal: Special Delivery. Nowe levele przeniosą nas do centrum handlowego, restauracji, obozu tzw. survivalowców (damy im prawdziwą „szkołę przetrwania", chechecheh) oraz na... najniebezpieczniejsze na świecie pole golfowe. Wzbogaceniu ulegną też efekty dźwiękowe (aaarghhh!), dojdą nowe audio-tracki z muzyką. Będzie też trochę nowych ofiar: prawnicy :), robotnicy i - uwaga - nudyści ;)).

•I JESZCZE JEDEN RPG
Blue Fang, firma założona przez byłych pracowników Sierry i Papyrusa, pracuje nad grą RPG. Wiadomo tylko tyle, że ma ona być znacząco różna od tego, do czego przyzwyczaili nas inni twórcy tego rodzaju produkcji. Dalszych szczegółów (póki co) brak.

•STARFLEET NA DVD
Interplay zamierza wydać reedycję Starfleet Academy na DVD. Dodatkowo znajdziecie tam blisko 3 godziny znakomitej jakości filmów video.

•STWÓRZ BATTLEZONE 2!
Że co? - namawiamy do napisania sequela? Nie, bez przesady. Ale wystarczy, że prześlecie ludziom pracującym nad drugą częścią tej giery swe sugestie, pomysły, uwagi itp. Oto adres e-mailowy: Battlezone2@pandemicstudios.com z subjectem HITTEAM.

•ZAKUPY HASBRO
Hasbro ostatnio na potęgę wykupuje rozmaite firmy tworzące gry. Ponoć nowym ich nabytkiem ma być... Microprose. Cena tej przyjemności - coś około 70 mln. zielonych!

•NOWE GRY TEAM 17
Firma zapowiada kolejną grę z serii Worms, o nazwie Worms Armageddon. Tytuł ten, podobnie jak 6 innych nowych produkcji T17, był prezentowany na ostatnich targach ECTS. Wspomnijmy z kronikarskiego obowiązku pozostałe nowe programy: Nightlong - Union City Conspiracy; anonsowana już na naszych łamach cyberpunkowa przygodówka; S.G.P - symulacja jazdy dla ludzi o kaskaderskich zamiłowaniach (premiera w przyszłym roku); ABC (roboczy tytuł) - nawiązanie do Alien Breed; Watchmaker - kolejna przygodówka; Phoenix (action); PiG - arcade (świnka-detektyw!). A, premiera nowych Wormsów powinna mieć miejsce jeszcze w tym roku.

Powrót Rangersów

Gra Spec Ops: Rangers Lead the Way wzbudziła we mnie mieszane uczucia. Początkowo podszedłem do niej z entuzjazmem. Wszelako po jakimś czasie zaczęły przeszkadzać mi pewne niedoróbki, które znacząco obniżyły radość z zabawy. Dlatego z rezerwą podszedłem do informacji, iż wkrótce pojawi się zestaw dodatkowych misji do niej. Muszę jednak powiedzieć, że im bardziej wgłębiałem się w treść zapowiedzi, tym bardziej mój nastrój zwyżkował. Autorzy Spec Ops: Ranger Team Bravo nie spoczęli bowiem na laurach i szybko postarali się naprawić to, co irytowało graczy w poprzedniej edycji programu. Spec Ops: Ranger Team Bravo nie jest bowiem TYLKO zestawem dodatkowych misji, wzbogaconych o parę nowych rozwiązań typu: więcej broni, nowe scenerie itp. Ten pack można w sumie nazwać generalnym patchem do Spec Ops.

MAC ABRA

Powiedzmy w skrócie co zawiera ten zestaw. Otóż: trzy nowe kampanie, rozgrywające się w Bośni (eliminacja zbrodniarzy wojennych), Iraku (niszczenie fabryk broni biologicznej) i... Wietnamie w roku 1968 (ruszamy na ratunek zestrzelonym pilotom... i nie tylko im). Ponoć właśnie wietnamski epizod ma być asem w rękawie autorów, a to z uwagi na grafikę i bardzo wyczuwalny klimat zagrożenia. (Grafika, skoro już o niej mowa, ma ulec pewnym retuszom; teraz wykorzystywać będzie także akceleratory Voodoo 2).

Ponadto graczowi pozostawiono wolną rękę przy ekwipowaniu żołnierzy. Wcześniej każdy z komandosów miał odgórnie przypisane typy uzbrojenia na stanie i np. nie można było wyposażyć snajpera w granatnik (no, chyba że zdobył go na wrogu). Teraz sami decydujemy, jaką broń (i dodatkowy ekwipunek) przydzielić danemu żołnierzowi. Dodatkowo od razu będziemy dysponować wszelkim dostępnym w grze uzbrojeniem!

Ogromną wadą Spec Ops był brak opcji multiplayer. Pack jest pozbawiony tej usterki - wszystkie misje są dostępne w tym trybie (do 12 graczy naraz, tj. max 2 drużyny po 6 ludzi w każdej, przy czym jeśli nie mamy tak licznej ekipy, część żołnierzy sterowana będzie przez komputer!). Można rozgrywać deathmatche, grać w trybie cooperative czy zmierzyć się z wrogim oddziałem sterowanym przez innych graczy. W trybie multiplayer możliwe jest też definiowanie, co jest celem danej misji, a mówiąc ściślej - wyznaczanie ilości „victory points" za każdą czynność (zabicie wroga, zniszczenie wrogiej instalacji itp.). I tu uwaga: po zainstalowaniu tego zestawu okazuje się, że... także misje zawarte w Spec Ops są dostępne w trybie multiplayer!!! Wow, to mi się podoba, brawo autorzy! Gracze narzekali też na głupotę swoich komandosów, którzy czasami po prostu sami pchali się wrogom pod lufy, jak również na standardowe i łatwe do przewidzenia postępowanie wrogich żołnierzy. I to ma ulec zmianie - ale w jakim stopniu? Tego nie wiemy. No ale ma być lepiej niż było. ;)

Premiera: listopad tego roku. Wymagania sprzętowe: P-133, 16 Mb Ram, SVGA (no i pełna wersja oryginalnej gry na HDD). Cieszy mnie bardzo, że ludzie z Zombie poważnie podchodzą do graczy i ich uwag, i nie traktując nas jedynie jako dostarczające kasę „mięso armatnie". Co nie jest, niestety, regułą w tym światku...

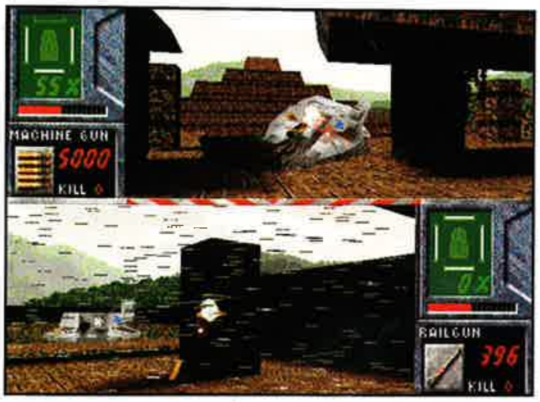
Spec Ops: Ranger Team Bravo
ZOMBIE

Coś nowego?

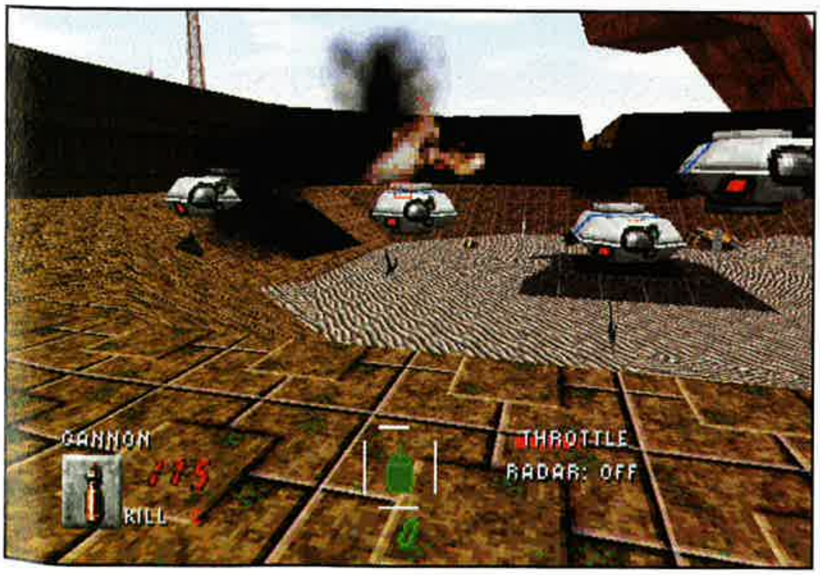
Nie tak dawno temu mieliśmy okazję zachwycania się cudowną „activisionową" Battle Zone. Gdzieś w pamięci zadomowiło się całkiem niezłe Uprising. Niechlubnie i z tego też powodu jedynie przez moment istniał w świadomości graczy Shadow Master. Trzy tytuły różniące się w zasadzie wszystkim, oprócz.... - oczywiście - głównego bohatera, którym był zazwyczaj pancerny odpowiednik przemiłego skądinąd stworzonka, zwanego żółwiem. Te „żółwie" jednak nie należą do najzwyczajniejszych - oprócz skorupy bowiem wyposażono je w sporo ważący złom, z upodobaniem miotający gromy (i inne, równie skuteczne niespodzianki) w kierunku domniemanego lub - co gorsza - rzeczywistego wroga. Dlaczego jednak zacząłem od tychże właśnie? Ano dlatego, że do tej generalnie zacnej gromadki w chwili obecnej dołączyć zamierza kolejny młodszy „krewniak". Tym razem jednak będzie to GUNMETAL - gdyż w ten właśnie sposób nakazano nam nazywać grę - i jego R.P.V. (lewitujący pojazd STEROWANY ZDALNIE). Zdalnie! Novum? A jakże!

GEM.INI

Ale wszystko inne pozostaje w takiej formie, do jakiej przyzwyczaiły nas pozostałe. GUNMETAL bowiem stanowi kolejną (któż wiedzieć może, którą...) próbę zespolenia walki toczonej w 3D (podobno całkiem nowatorskiej - z wyraźnie zarysowanymi elementami strategicznymi) oraz - jakżeby inaczej - z grą adventure. (Gwoli wyjaśnienia - mowa wyłącznie o wątku fabularnym, który splata wykonywane misje w jedną całość, czyli: kampanię). Akcja gry została przeniesiona przezornie w 23-cie stulecie (któż przecież może wiedzieć, co też się wtedy dziać będzie?...), jej terenem zaś - dzięki (czy raczej z powodu) zaistnieniu Bram Teleportacyjnych - całkiem spory kawał kosmosu. No i co - nie znamy już tego skądinąd?



Jak najbardziej. A ta prawidłowość „nieświeżości" potwierdza się niestety tak w ogóle, jak i szczególe. Czyż bowiem nie mieliśmy już możliwości dokonywania zmian samodzielnie tworzonych wersji sprzętu? Oczywiście tak - chociażby w Mechwarrior czy Earthsiege. A czy nie dane już nam było podziwiać takich refleksów świetlnych i półprzezroczystości (powierzchnia wody) i innych fantastycznie oddanych efektów atmosferycznych (mgła, deszcz)?! No właśnie - NIE! Oto bowiem okazuje się, że twórcy GUNMETAL nie skorzystali podczas ich generowania z gotowych rozwiązań, oferowanych przez akceleratory graficzne, lecz pokusili się o tworzący je engine! Z jakim skutkiem? Spójrzcie na screeny - czy brak dopalania grafiki trójwymiarowej rzeczywiście jest w tym przypadku widoczny? Tak swoją drogą - ależ się porobiło - rok temu pisaliśmy z podziwem o grach wykorzystujących akceleratory, dzisiaj doceniamy te, które ich nie potrzebują... Zwrot o 180 stopni!



Czy jednak to wystarczy, by GUNMETAL mógł swym blaskiem przyciągnąć odpowiednio wysoką liczbę klientów (gdyż to właśnie kasa pozostawiona przez nich jest w naszych czasach miernikiem sukcesu...). Innymi słowy: czy rzeczywiście okaże się - tak jak się ją zapowiada - najbardziej ekscytującą grą roku? Szczerze mówiąc: ja po prostu nie mam pojęcia. ■

DEMO NA CD 10/98 CD-ACTION

GUNMETAL
Mad Genius Software

Zupełnie Nowe!

• GLIDE 3.0

Najnowsza wersja sterownika dla akceleratorów 3Dfx sprawi, że Wasze akceleratory zaskoczą Was takimi efektami, o jakie je byście nawet nie podejrzewali. Póki co dostęp do nich mają tylko twórcy gier - ale gdy producent uzna, że można je udostępnić graczom - znajdziecie je na naszych CD.

• CREATURES 2

Zachęcony sukcesem tego tytułu (500.000 sprzedanych egz.) Mindscape szlifuje jego sequel. Tak jak w poprzedniej części, będziemy wychowywać naszego Norna i uczyć go pożytecznych rzeczy, z tym że wszystko będzie tu znacznie bardziej rozbudowane, a dodatkowo będzie można krzyżować Norny z innymi rasami.

• CIVILIZATION: CALL TO POWER

Wbrew sugestywnemu tytułowi ta gra ma niewiele wspólnego z kultową w określonych kręgach Civilization. Znacznie bliżej jej do Age of Empires. Akcja gry zaczyna się dobrych 4000 lat przed naszą erą, a gracz ma przed sobą 7000 lat na rozbudowę swego imperium. Pojawi się tu sporo innowacji (w tym dużo nowych jednostek i postaci, wyposażonych w rzadko - albo nigdy - spotykane w RTSach właściwości). Civilization: Call to Power pojawi się jeszcze w tym roku (jak dobrze pójdzie), producentem jest Activision.

• PROMOCJA UNREALA

W związku z nadciągającymi świętami GT Interactive rozpoczyna energiczną kampanię promującą Unreala. M.in. w TV będą puszczane 15-30-sekundowe spoty z gry i reklamówki. Znajdziecie je na MTV, Comedy Central oraz kanałach emitujących filmy sf.

• ZNOWU WOJNA SECESYJNA!?

Jak komuś ciągle jej mało, to może zainteresuje się grą North vs South (starsi gracze pamiętają zapewne zabawną gierkę o tym tytule - niestety ten program nie ma z nią nic wspólnego, a szkoda...). Będzie to sieriozna turowa strategia, z pieczołowicie odtworzonymi realiami ówczesnych lat i o sporym stopniu komplikacji oraz trudności. A i grafika całkiem ładna... Premiera - pod choinkę.

Zupełnie Nowe!

• DZIEWCZYNY DO KOMPUTERÓW

W końcu ktoś zrobił grę z myślą o Was! Activision wydaje Teen Digital Diva, grę inspirowaną zawartością popularnego za oceanem magazynu dla nastolatek (Teen magazine). Gra adresowana jest do girlsek w wieku 12-17 lat. Podzielona jest na kilka sekcji, w tym: Make Me Over - czyli jak zrobić się na miss świata: fryzura, dobór ciuchów; Face Art - makijaż; Seventh Avenue - wyprawa do sklepów i po zakupy; Horoscope - stwórz własny horoskop; Quiz Maker - test inteligencji i porady jak radzić sobie w rozmaitych sytuacjach itp. Jeśli któraś z Was jest tym zainteresowana - zajrzyjcie na http://www.planetgirl.com.

• NOWY X-WING

LucasArts zapowiada nową grę z serii X-Wing: X-Wing Alliance. Więcej poczytacie sobie o niej w tym (albo następnym) numerze, więc w skrócie: nowy engine, wykorzystanie akceleratorów, joyów z feedbackiem i specjalnych urządzeń do symulatorów (np. orczyki). Ponad 50 misji, tryb multiplayer (4-8 graczy); nareszcie będzie można zasiąść za sterami Sokoła Millenium!

• DIABLO 2 I 3DFX

Tak jest, Diablo 2 będzie wykorzystywało moc akceleratorów grafiki! Dzięki temu osiągnie się bardziej płynny zoomig, większą ilość fps no i super efekty graficzne.

• HALF-LIFE - WKRÓTCE

Valve i Sierra twierdzą, że gra pojawi się albo pod koniec października, albo na początku listopada.

• RAP W KINGPIN

Interplay zdradza, że w ścieżce dźwiękowej ich gry Kingpin (FPP) usłyszymy m.in. Cyprys Hill. Co to jest? Hm „hard-core sounds of hip-hop".

• NOWY ENGINE

Nazywa się Renaissance, a stworzony został przez Ward Sin Entertainment (autorzy Legacy Of The Watchers: Nightfall). Co potrafi Renaissance ujrzymy już w 1999. W każdym razie może on m.in. korzystać z modeli i animacji z Quake'a 2 oraz 3D StudioMAX.

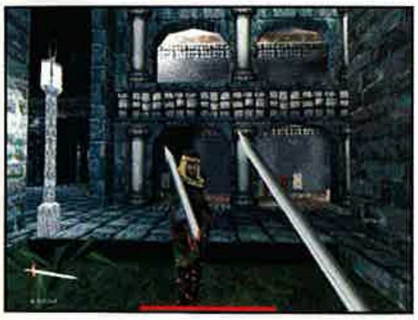
Cudownie mroczny projekt

Nazwa Looking Glass kojarzy się większości z nas w zasadzie z jednym tylko tytułem. Mowa oczywiście o Flight Unlimited - grze (obecnie całkiem świeża jest jej odsłona druga), która nowatorstwem pomysłu i cudownością wykonania zaskoczyła i zauroczyła wszystkich. Lecz czy Wolny Lot (jak widać - przekład równie wolny) jest wszystkim, czym poszczycić się może to w sumie niedoceniane przedsiębiorstwo? Skądże. Czemu jednak niedoceniane? Jeden przykład: to właśnie oni odpowiedzialni są za stworzenie - uwaga! - pierwszego trójwymiarowego engine'u! W momencie bowiem gdy iD myślało nad Wolfensteinem 3D, prace nad Ultimą Underworld (Origin) już trwały! Nie tylko jednak na Ultimach kończą się zasługi Looking Glass - niektórzy pamiętają gry Car&Driver (znowuż engine), Terra Nova czy System Shock (tak nawiasem mówiąc - szykuje się sequel tego ostatniego!).

GEM.INI

Obszerne to wprowadzenie ma na celu wykazać dobitnie, jak wielkie nadzieje mamy prawo pokładać w najnowszym projekcie (ściślej: mrocznym projekcie) - w cudownie nowatorskiej (czyż nie stało się to tradycją Looking Glass?) grze określanej mianem Thief - The Dark Project (czyli Złodziej - Mroczny Plan). Jakby nie było: chlubne tradycje zobowiązują. A jak wyraźnie wynika z dostarczonych nam materiałów (i - nie ukrywam - „szperania" w Sieci), nie powinniśmy zawieść się i tym razem!

Dark Project jest grą utrzymaną w konwencji FPP (standardowe „shootery"), jednak od klonów Dooma różni się mniej więcej w takim stopniu, jak Unreal i Wolfenstein. I nie chodzi tu wcale o wyjątkowe rozwiązania graficzne czy „treściowe" (choć i tych w Złodzieju nie brakuje...), lecz o ogólny zamysł gry. Oto bowiem nastąpiło pewne przewartościowanie konwencji. Eliminowanie przeciwników stało się mniej istotne - naprawdę ważne jest wykonanie zakontraktowanego zadania. Liczy się duży cel! A dróg doń wiodących wiele...



Jakież to zaś cele może wykonywać tytułowy bohater? Ano naturalnie - jak na porządnego (czytaj: utalentowanego i niezależnego) złodzieja przystało - na polecenie kilku wpływowych obywateli miasta podejmuje się „drobnych pożyczek", które ku jego - i naszemu - zdziwieniu okazują się jedynie testem umiejętności... A później? Później zaczyna się lepsza zabawa: kolejnym zadaniem jest polecenie kradzieży „Oka" - artefaktu znajdującego się pod opieką Porządku Młota (coś w stylu zakonu wojennego - Templariuszy lub Krzyżaków), a ukrytego w samym sercu miasta. Co dalej? Ano, wszystko zaczyna się plątać i nagle okazuje się, że pomyślny finał jest odległy niczym gwiazdy...

W tak zwanym międzyczasie zaś przyjdzie nam włamywać się do budynków, aresztu, tropić zabójców, ratować ludzi... Nieodmiennie w eleganckim (jeśli wolno mi użyć tego słowa), złodziejskim stylu - błyskawicznie, pewnie, niepostrzeżenie! I prawdopodobnie nie znajdę lepszego miejsca w tekście, by nadmienić (a warto!), że nasz artysta posługuje się tradycyjnymi (choć nie tylko) złodziejskimi narzędziami. Należą do nich między innymi - oczywiście: wytrychy i klucze (można również zdać się w tej materii na nieprzytomnych lub martwych strażników), ale i bełty z dołączoną do nich liną czy... bombki gazowe (bezcenne z tego względu, że potraktowany nią delikwent pada bez przeraźliwego, alarmującego krzyku). Prawdziwym zaś „niezbędnikiem" szanującego się złodzieja, przecinającym mroki świata fantasy jest „Klejnot Widzialności" - odpowiednik dzisiejszego

światłomierza, informujący na bieżąco, jak to bardzo jesteśmy widoczni!

A wszelkie te atrakcje w scenerii, jaką do tej pory mieliśmy okazję podziwiać jedynie w snach. Oto miasto (określane przez twórców zwrotem: „techno-średniowieczne", z naciskiem jednak na klimat fantasy), miasto-moloch (którego wygląd walnie wspomagają akceleratory wykorzystujące systemy D3D i - być może - Glide), miasto, które-nigdy-nie-zostało-nazwane. No i właśnie, tu dochodzimy do - jak utrzymują twórcy - elementu kluczowego Thief: The Dark Project. Tp kolejne slowo: „otoczenie" (i związane z nim feelings). Idąc bowiem za wzorcami (i doświadczeniami), jakich dostarczył im

System Shock, ludzie z Looking Glass za cel postawili sobie stworzenie maksymalnie realnego, jak najbardziej wiarygodnego i zupełnie żywego świata. Nie sposób nie przyznać bowiem, że jedynie położenie zdecydowanego nacisku na treść gry, nie zaś wyłącznie na jej formę gwarantuje tytułowi żywot dłuższy niż kilka tygodni. W czymże jednak przejawia się ta ponoć niesamowita wiarygodność świata-miasta w Dark Project? Przede wszystkim wskazać należałoby na - rzeklbym - daleko posuniętą interakcję pomiędzy obiektami, bohaterami i... zdarzeniami. Obiekty - naturalnie (czy aby na pewno?) można rozbijać (bliski kontakt pomiędzy drewnianymi drzwiami i kamiennym młotem wypadnie zdecydowanie na niekorzyść tych pierwszych...), ale i łączyć ze sobą (wystrzelony z kuszy belt z dołączoną linką pozwoli na wśliźnięcie się w niedostępne w tradycyjny sposób miejsca!).

Interakcje bohaterów... Nie myślę tu oczywiście wyłącznie o rozmowach czy stosowaniu bezpośredniej przemocy, ale i o tym, że - przykładowo - zamordowanie strażnika i związany z tym efektowny, agonalny krzyk ściągnie innych żołnierzy! Ba! Nie dosyć na tym (tu znajdujemy wspomniane wydarzenia) - często wystarczy samo skrzypnięcie drzwi, by zwrócić uwagę tych, których wolałoby się uniknąć. Nawiasem mówiąc - dźwięk ma po prostu porażać - ponoć jest równie „fizyczny" (to jest - naturalny) jak w rzeczywistości!

Twórcy Thief szczycą się również niesamowitym engine, umożliwiającym im stosowanie nieograniczonej geometrii. Co ciekawe, nie jest to tak popularny obecnie wśród twórców „motor" „dżi-ti'owego" Unreala, lecz - uwaga! - efekt prac samego Looking Glass. Powód? Chcieli, by wszystko było ich (choć trzeba przyznać, że technologicznie „silnik" „Złodzieja" jest podobny do Unrealowskiego...). A ponadto - co ważniejsze - chcieli mieć pewność, że będzie on pasował w sposób najlepszy z możliwych do przyjętej konwencji gry. Swoistym smaczkiem jest również system Dark Object. Jego nowatorstwo opiera się na fakcie, że wszelkie informacje behawioralne (co do zachowań) obiektów zrzucone zostają na barki grafików - nie koderów! Tym samym: wzmocnienie wytrzymałości drzwi polega jedynie na... ich pogrubieniu! System sam „doliczy" związane ze zwiększeniem gabarytów bonusy. Co to oznacza dla graczy? Ano pozwala żywić nadzieję, że równolegle z „podstawą" (czyli grą) pojawi się również edytor!

I czyż nie prawdziwe wydaje się twierdzenie, że gracze mają coraz to mniej czasu? A czy może być inaczej, gdy coraz częściej wydawane są gry tak kompleksowe i tak cudownie świeże ideowo?! Ano właśnie - w tym akurat przypadku ten dodatkowy bodziec, to, że czegoś podobnego jeszcze nie było. (No, istnieją wprawdzie Azrael's Tear - idea złodzieja i Strife - sensowna fabuła, ale bez wątpienia Thief: Dark Project przerasta je obie razem wzięte wielokrotnie.) To stanowi o dużej szansie powodzenia tego arcyciekawego przedsięwzięcia. Co zresztą potwierdza „osoba" dystrybutora Thiefa - Eidos Interactive. Naprawdę nie wydaje mi się, by nie wiedział on, w co inwestuje. A zatem - zgodnie z planami wydawniczymi - pozostaje nam czekać do Świąt!... ■

Thief: The Dark Project
Looking Glass|Eidos Interactive

Zupełnie Nowe!

• ODLOTOWY RTS

Nazywa się Aperian 7. Opowiada o wojnie w XXV wieku, toczonej pomiędzy wielkimi korporacjami. Zadaniem gracza jest kolonizacja wszystkim 7 planet systemu Aperian. Zwracamy uwagę na efektowną graficznie szatę wizualną gry i bardzo szybki i nowatorski engine. Gra wykorzystuje akceleratory.

• PIRANIA

To nazwa łodzi podwodnej, za sterami której usiądziemy w grze Piranha ASP, firmy Reakktor. Nie oznacza to jednak, że będziemy ograniczać się tylko do U-boota. Możliwe będzie wykorzystanie innych pojazdów - np. specjalnego podwodnego czołgu. Wcielamy się w skórę oficera floty wojennej walczącej z piratami. A nie będzie to proste, gdyż piraci są w posiadaniu pewnego tajemniczego sekretu, będącego wytworem obcej cywilizacji i tym samym dysponują potężną mocą. Tu również wrażenia wizualne są co najmniej znakomite, a dodatkowym atutem może być nielinearny rozwój fabuły.

• NOWE ŚWIATY STAR TREKA

Interplay pracuje nad nową grą osadzoną w realiach Star Treka, utrzymaną w konwencji RTS - StarTrek: New Worlds. Wcielamy się w kolonizatorów nowych światów... Możemy grać jako członek Federacji lub jako przedstawiciel Klingonów. Do przejścia (po obu stronach) mamy jakieś 25 misji. W grze pojawią się jednostki, z jakimi dotąd fani ST nie mieli do czynienia: Federation Phaser Tank, Klingon Mobile Disruptor Battery oraz romulański Cloaking Tank. Cała grafika jest w 3D. Premiera - rok 1999.

• GALLEON

To robocza wersja tytułu nowej gry z Interplay. Będzie to mix gier przygodowych i akcji; twórcą jest firma Confounding Factor. Wcielamy się tu w gościa o imieniu Rhama: pirata, kupca, awanturnika i kapitana klipra Endeavour. Czyli: handelek, bitwy (w tym walki na miecze), abordaże, odkrywanie nowych krain... i poszukiwanie skarbów, a także mnóstwo przygód wynikłych m.in. z kontaktów z tubylcami oraz z... wytworami ich mitologii (np. szkieletorami). Twórcami gry są faceci, którzy m.in. stworzyli... Larę Croft (!), więc można podejrzewać, że będzie to spory hicior. Premiera w 1999.

Zupełnie Nowe!

• SPEEDBUSTERS
Demko tej najnowszej ścigałki Ubisoftu powinniście znaleźć na naszych CD. Gra jest po prostu dynamiczną wyścigówką, bliższą zręcznościówce niż symulacji, o bardzo smakowitej grafice i trudnych trasach, porozrzucanych w wielu regionach świata.

• METRO-GLINY
Metro Police - The Future's Dark Shadow, stworzona przez Virtual X-citement jest symulacją... policjanta (Jeffa Conrada) w świecie przyszłości. Zapowiada się dynamiczna i krwista giera, o ponoć powalającej oprawie dźwiękowej, w której wszakże nie wystarczy tylko szybko strzelać... Gra wykorzystuje akceleratory.

• PRO HUNTER
To kolejna gra symulująca polowanie na zwierzęta. Ale warte uwagi jest to, że tworzona jest ona na engine Unreala! Autorami gry są ludzie z ASC Games (Sanitarium - kojarzycie ten tytuł?). Więcej informacji znajdziecie na www.tnnhunter.com. W każdym razie mamy tam 3 typy polowań (od „grubego zwierza" - łoś, niedźwiedź, po zajączki, wiewiórki itp. drobiazgi) i będziemy mogli korzystać z „supportu" psów myśliwskich.

• STRZELBY DO WYNAJĘCIA
To nie koniec gier na engine Unreala! (Ale urodzaj!). Kolejną jest remake starej (ale znakomitej) gry z Amigi: Hired Guns. Wcielamy się w grupę najemników, penetrujących podziemia (i nie tylko) obcej planety. Powiedzmy, że w ogólnych zarysach przypomina ona skrzyżowanie Incubation z elementami gry RPG. W remake możemy dowodzić 3-osobową drużyną, obserwując pole akcji oczyma każdego z jej członków (jednocześnie); w razie

Powrót karłów

Rok temu prawie nieznana firma Bungie zaskoczyła wszystkich pecetowców, wydając grę, która z miejsca zdobyła uznanie graczy oraz krytyków. Program nazywał się Myth: The Fallen Lords i choć z założenia był to RTS, to stanowczo odbiegał on od przyjętych kanonów gatunku.

ELD

Minął rok i Bungie ponownie przypomina o sobie, przygotowując sequel legendarnego już Myth, pod tytułem Myth 2: Soulblighter. Większość z ulepszeń wydaje się nieznaczna, ale mimo wszystko zmiany w stosunku do „jedynki" są duże. Autorzy ze stajni Bungie postawili przed sobą dość proste cele: naprawić co wymagało naprawienia, poprawić to, co trzeba było; dodać czego brakowało - ale samą ideę gry pozostawić niezmienioną. I jest to jak najbardziej prawidłowe rozumowanie. Myth: The Fallen Lords wnosił powiew świeżości do skostniałego gatunku RTS. Wdrożenie takich pomysłów jak formacje, różnorakie oddziały i rosnące doświadczenie połączone z oszałamiająco żywą fabułą dało piorunujący efekt. Dochodził do tego jeden z najlepszych multiplayerów pozwalający na toczenie walki na znakomitym serwerze Bungie.net. I przebój był gotowy. Teraz poprzeczka została postawiona wyżej...

Na pierwszy rzut oka w Myth 2 niewiele się zmieniło. Ale grafika wygląda lepiej, poprawiono interfejs (choć stary też zły przecież nie był). Cała reszta, łącznie z klimą, pozostała niezmieniona. Szata graficzna zawiera takie bajery jak obracające się wiatraki, ogromne fortyfikacje, otwierane i zamykane bramy, a nawet statki w pełni 3D!!! W celu urealnienia rzezi zrobiono ruchomy ogień i kilka innych trików. Chociaż z drugiej strony wprowadzono opcję „kontroli rodzicielskiej", po włączeniu której gra staje się mniej drastyczna. Dodano żywe zwierzątka, takie jak krowy i kurczaki. Można je nawet zaatakować i przerobić na krwiste befsztyki lub kupkę pierza. W zasadzie wszystko w naszym otoczeniu może zostać przez nas zniszczone, przez co gra stała się bardziej plastyczna. Jednostki posiadają więcej animacji i sprawiają wrażenie bardziej żywych. Łucznicy nareszcie nie strzelają „na pałę" po swoich oddziałach, a karły nie miotają fireballami gdzie popadnie.

Co się tyczy fabuły Myth 2: Soulblighter, to wiadomo, że tym razem będziesz toczył walki nie tylko przeciwko umarłym. Chociaż oczywiście pojawią się oni znowu, w dodatku o wiele silniejsi. W Myth 2 będą jednak również takie misje, w których będziesz zwalczał rywalizujące z Tobą armie rycerzy, łuczników i karłów. Pojawią się również takie misje, których powodzenie nie będzie zależało od tego, czy przeciwnik cię odkryje. Innymi słowy musisz je wykonać niezauważony.

Bungie póki co utajniła listę nowych jednostek dostępnych w grze, choć co nieco jak zwykle przeciekło. Wiadomo, że dostępne będą prawie wszystkie jednostki, które występowały w Fallen Lords. Prawie, bo ma zabraknąć Myrmydons oraz Forest Giants. W Myth 2 pojawi się około 10-15 nowych jednostek. Między innymi: Warlocks (kolesie rzucający specjalnymi czarami), Mauls (przerośnięte świniopodobne bestie uzbrojone w baseballe nabijane gwoździami), Heron Guards i Stygian Knights. Jeszcze mniej wiadomo o nowych czarach. Tylko tyle, że diabelnie skuteczny ma być Fireball.

Dużo za to informacji dostarczyli autorzy na temat interfejsu. Przede wszystkim to co potrzebne w walce, czyli ustawienie formacji, nie wymaga skrótów klawiszowych. Wszystkie formacje są dostępne na specjalnym pasku u dołu ekranu. Klawisze kierunkowe w Myth 2 służą do obrócenia formacji w odpowiednim kierunku równocześnie ze zmianą formacji. Zamiast klawiszy możemy równie dobrze użyć do tego myszy, bo da się grać tylko za pomocą gryzonia, włączając w to także zbliżenie i rotację mapy. Służy do tego trzeci, środkowy przycisk myszki. Po najechaniu kursorem na jednostkę, podświetla się ona delikatnie i pokazuje się aktualny stan zdrowia, a u czarodziejów - poziom magii. Można również wyznaczyć dokładną trasę przemarszu, używając kombinacji klawisza shift i myszki. Poprawiono zresztą algorytm wybierania trasy, co jak pamiętamy nie było najsilniejszą stroną Myth: The Fallen Lords.

Część fanów Myth zarzuca już teraz twórcom z Bungie, że nie wprowadzili oni zbyt wielu innowacji, ale to jest normalne. Dopóki nie pozna się dobrze sequela, chwali się poprzednika. Testerzy jednak uważają, iż w Myth 2: Soulblighter wprowadzono na tyle dużo nowych elementów, że można go uważać za znakomitego następcę „jedynki". Gierka ukaże się na rynku późną jesienią lub wczesną zimą, a na razie... Śmierć umarłym!!! ■

Myth 2: Soulblighter
Bungie

Ty, Klaudiusz!

Już wkrótce po raz trzeci można będzie wcielić się w niewdzięczną rolę rzymskiego cezara, prowadzącego Rzym ku sławie (lub upadkowi). Prywatnie mam do tej gry (tj. do jej dwóch poprzednich części) sentyment. Nie wiem czemu - ale od czasu pierwszego kontaktu po prostu ją lubię, mimo iż tak naprawdę (bez względu na pokaźną liczbę sprzedanych kopii) cykl ten nie jest doskonały pod wzg. grafiki, fabuły czy zasad. (Jak widać, podobnych do mnie maniaków musiało być więcej...).

MAC ABRA

Młodszym stażem graczom i tym, którzy zapomnieli o istnieniu Caesara anonsuję jego trzecią część. Jest to gra ekonomiczno-handlowa, rozgrywana w czasie rzeczywistym, z elementami symulacji rozwoju miast(a). Lubisz SimCity, pogrywasz w Theme Park? No to Caesar 3 powinien zasadniczo Ci się spodobać.

Jesteś rzymskim władcą. I co dalej? Dalej to jak zawsze - nie dać się zabić i zabijać wrogów, poszerzając granice swych włości. Przy czym jednak to nie wojna będzie tym, co spędza sen z oczu władcy. Wbrew pozorom większość czasu spędzicie w obrębie własnych prowincji, rozbudowując miasta (budując lepsze mieszkania, sklepy, wytyczając drogi, podciągając akwedukty, stawiając hippodromy i cyrki, biblioteki, mury obronne etc.). Starożytni Rzymianie byli mocno niewdzięcznym narodem i bynajmniej nie wystarczały im sukcesy cezara w polityce zagranicznej, prowadzonej za pomocą legionów. Brak pracy, zbyt wysokie podatki, za mało atrakcji, złe warunki sanitarne - i już bunt jak się patrzy, a Wasza kariera wisi na włosku... Nawiasem mówiąc (tak przynajmniej było w dwóch poprzednich częściach) to właśnie rozbudowa miasta sprawiała graczom największą przyjemność. Dlatego w „trójce" istnieje możliwość wyłączenia opcji „kariery" i poświęcenia się tylko i wyłącznie urokom rozbudowy Wiecznego Miasta. Zresztą w stosunku do dwóch wcześniejszych Cezarów miasto ma zostać znacznie ożywione. Ogromna ilość dostępnych struktur, masa cut-scenek i... mieszkańcy. Teraz już nie snują się grzecznie (ale niczym zombie) po wytyczonych ścieżkach. Widać po nich, że żyją - zajmują się wieloma sprawami (a najczęściej się po prostu obijają) i jeśli cezar ma taką fantazję, to może w dowolnej chwili zasięgnąć opinii na temat „no i jak się wam żyje, obywatelu" u dowolnego przechodnia. Skoro już o poddanych mowa - kiedyś trzeba było ich dosłownie „za ucho" zapędzać do roboty, co było na dłuższą metę nudne jak flaki z olejem.

W C3 dba już o to (i nie tylko o to) komputer, biorąc ich do galopu, gdy tylko potrzeba kolejnej pary rąk do pracy. Cezar ogranicza się tylko do wyznaczania priorytetów ważności rozmaitych inwestycji...

Kolejnym miłym urozmaiceniem w C3 jest fakt, że wszystkie możliwe wydarzenia mieszczą się zawsze na jednym ekranie. Nie trzeba otwierać i zamykać nowych okienek, w momentach gdy np. toczymy bitwę czy upgradeujemy dane miasto. Poprawiono też tryb rozgrywki multiplayerowej, choć moim prywatnym zdaniem seria Caesarów jest jednak przeznaczona raczej dla grania solowego... Ponadto pojawił się tu motyw religii, wcześniej jakoś totalnie ignorowany. Inna rzecz, że sprowadza się to do stawiania kolejnych posągów rozmaitym bóstwom, budowy świątyń i czczenia bogów przy okazjach licznych świąt. Wszelako pamiętajcie, że zaniedbanie Boskich Istot sprowadza już całkiem wymierne efekty - od gorszych żniw, po prawdziwe kataklizmy, zsyłane przez zirytowanych Niebian...

Ofiary złożone producentom zaowocowały proroctwem wygłoszonym przez Sybillę: „zaprawdę, ujrzycie tę grę jeszcze w tym roku". A na pytanie „a będzie to sukces na miarę dwóch poprzednich części?", wyrocznia uśmiechnęła się tajemniczo i porozumiewawczo mrugnęła okiem...

Ps. Cezar żąda od swych poddanych co najmniej P-90, 16 Mb Ram i Windowsa'95. ■

DEMO NA CD 10/98 CD-ACTION

Caesar III
Sierra Studios

Zupełnie Nowe!

czego kontrolę nad wskazanymi najemnikami przejmuje komputer (któremu można wydawać rozkazy). Edycja ta (podobnie jak pierwowzór) jest dziełem Psygnosis.

• SOJUSZ

Blue Byte nawiązało długoterminową umowę o współpracy z firmą KAiNAi. W efekcie porozumienia BB (a ściślej mówiąc developerzy z Murder of Crows) wykorzystają będący własnością KAiNAi'a engine o nazwie Myrun do kilku swoich gier. Pierwszą będzie Grimh, dość dziwna produkcja łącząca elementy gry akcji ze strategią. Engine posiada tę właściwość, że - niezależnie od szybkości maszyny - zapewnia tę samą ilość fps na każdym sprzęcie. Naturalnie im słabszy komputer, tym mniej szczegółowa będzie grafika...

• THE CREED

Możesz tu zostać „łowcą głów", tj. facetem, który trudni się łapaniem złych ludzi w zamian za odpowiednią ilość kasy. Akcja dzieje się w przyszłości, w mieście Cerberus. Właśnie masz na pokładzie swego statku schwytanych czterech groźnych bandziorów, gdy przydarza Ci się mały wypadek... i zaczynasz mieć kłopoty. Nowa gra Insomniac Entertainement powinna ucieszyć wszystkich tych, którzy lubią cyberpunk i klimaty z Blade Runnera. Wielką zaletą tej produkcji powinien być AGOS (Advanced Gaming Operating System); jest to coś w rodzaju kreatora misji, który jednocześnie pozwala na ogromną ingerencję nie tylko w przebieg misji, ale nawet na zaawansowaną interakcję z „żywotem" tzw. NPC (czyli postaci w grze sterowanych przez komputer). Co nas oczekuje? Ponad 400 lokacji, sporo - ponad 200 (!!!) - misji, z czego część w czasie rzeczywistym, 50 typów uzbrojenia, postacie w 3D, niesamowite efekty świetlne, obsługa joyów z biofedbackiem itp. (Jak dobrze pójdzie, to na CD macie jej demko).

• SETTLERS III DVD

Najnowsza wersja tej gry pokaże się także w wersji DVD. Blue Byte planuje, że Settlers 3 DVD zostanie wydany około dwa miesiące po premierze wersji CD; ta zaś powinna ukazać się jeszcze w tym roku.

• BYE, SPEEDTRIBES!

Speedtribes, autorstwa Nemicron, jest kolejnym produktem, który idzie „w piach". Szefostwo firmy stwierdziło, że jakość gry odbiega od powszechnie przyjętych standardów, więc... adios!

Zupełnie Nowe!

• NOWI NA SCENIE

Pojawiła się kolejna firma tworząca gry - Mystical Ages Software. Ludziska pracują nad swoim pierwszym tytułem, w konwencji 2D/3D RPG. Program powinien się pojawić przed rokiem 2000 (ale to brzmi!).

• GUBBLE 2

Drugi odcinek „gubbli", czyli wspaniale relaksującej gierki dla każdego, lada dzień pojawi się w sklepach. W grze sterujemy Gubble D. Gleepem, gościem, który (wedle opinii twórców) zachowuje się jak nastolatek, któremu odbiła szajba. A komu by nie odbiła, gdyby musiał przejść przez 124 levele?! Dodatkowo w grę wbudowano edytor misji. (Ponoć podtytuł programu brzmi: Hubba Bubba...?).

• GRY W TV

I to 24 godziny na dobę! Program TYLKO o grach!!! Nie podniecajcie się - na razie nie będzie dostępny w Polsce (chyba, że via satelita, albo któraś z kablówek się zlituje). W każdym razie powstał pierwszy europejski kanał TV dla graczy... Na pociechę powiemy, że francuski Canal+ odgraża się, że ten kanał będzie się bardzo szybko rozprzestrzeniał „na nowe terytoria".

• EDYTOR DŹWIĘKU W STARCRAFT

Blizzard wypuścił „Official Starcraft Sound Utility", czyli program, którym możemy edytować dźwięk w tej grze, np. podkładając własne komentarze itp. Zainteresowani mogą ściągnąć go sobie z http://www.blizzard.com.

• MCFS

Czyli Microsoft Combat Flight Simulator (omówiony niedawno w CDA) w chwili gdy czytacie te słowa, opuszcza właśnie magazyny i z dużą prędkością zdąża w kierunku sklepów i hurtowni ;). Przypomnijmy, że jest to symulator myśliwców z II wojny światowej (i to naprawdę dobry).

• WALECZNE SERCE

Pamiętacie ten film (Braveheart) z Melem Gibsonem? Pamiętali o nim też ludzie z EIDOS i majstrują grę pod tytułem: Braveheart The Game. Paramount Pictures zgodził się na użycie tytułu i postaci (także fragmentów filmu jako cut-scenek itp.) występujących w tymże filmie, istnieje więc szansa, że nasz bohater jednak nie poniesie śmierci w finale ;). Ponoć nawet sam M.G. ma maczać (lekko) w tym palce... Grafika jest w pełnym 3D, w grze występują pory dnia i roku; oblegamy zamki, szarżujemy kawalerią, młócimy się na miecze, topory, plądrujemy miasta... Zapowiada się wybuchowe połączenie gry akcji z elementami RPG. Zresztą spójrzcie na przykładowy screen.

• DAIKATANOWCY

Daikatana z ION Storm osiągnęła już bardzo wysoki poziom zaawansowania. Zatem już niedługo (kwartał? dwa?) powinna trafić w ręce graczy. Jej

Klingon - desperado

Jak widać choroba, której uległa seria X-Com, czyli zakażenie wirusem FPP, rozprzestrzenia się i na inne słynne cykle gier. Produkcji bazujących na motywach Star Trek jest tak dużo, że tylko najwięksi fani są w stanie wymienić wszystkie tytuły. Jednak zwykle były to przygodówki i RPG (lub mix tych gatunków). Ale przecież inwencja programistów i scenarzystów nie zna granic... Ktoś doszedł do wniosku, że i wśród fanów FPP są na pewno miłośnicy tego cyklu. Czemu więc nie uraczyć ich grą tego rodzaju, ale rozgrywającą się w świecie Star Trek?

PETER PAN

No i voila! Dzieło nazywa się Klingon Honor Guard. I jak myślicie - na jakim engine ją stworzono? Co? - Wolfensteina 3D?! Bez żartów, proszę. To przecież nie jest trudne pytanie. O, widzę podniesioną rękę... Że co? Quake 2? Siadaj, pała, ty Klingonie jeden ;). No dobra, przecież i tak się domyślacie - Unreal rządzi, więc każdy kogo na to stać, kupuje prawa do wykorzystania jego engine. Twórców KHG jak najbardziej było stać na taki wydatek...

Gra zaczyna się od mocnego akcentu (wedle recepty: na początku wybucha bomba atomowa... a potem napięcie powinno rosnąć). Gracz wciela się w członka ochrony osobistej pewnego Bardzo Ważnego Klingona. Niestety fucha okazała się niewdzięczna i krótka - ktoś właśnie dokonał skutecznego zamachu na naszą „szychę". Rzecz jasna takie zdarzenie jest dla klingońskich wojowników klęską do sześcianu: raz, że źle świadczy o ich wyszkoleniu; dwa - że to policzek dla tej bardzo dumnej (i czułej na tym punkcie) rasy. Trzy - w sumie to ogólny obciach...

Ex-ochroniarz postanawia więc wyjaśnić: kto, po co i dlaczego, oraz zmyć krwią hańbę, jaką okryła się straż przyboczna

Gowrona (nie mylić z Gawronem) - bo takie ciekawe imię nosił ich przełożony. Zdaje się, że Klingoni nie zadowalają się byle jaką zemstą, ponieważ potrzeba aż 19 misji, składających się z 26 leveli, rozgrywanych w 7 odrębnych światach, by nasz wojownik mógł otrzepać ręce i z zadowoleniem stwierdzić po klingońsku, iż „zadanie wykonane, nikt nie przeżył".

Jednak zanim padnie ta wiekopomna kwestia, odwiedzimy m.in. klingońskiego Bird of Prey, więzienia (ba, całą więzienną

planetę!), miasto Tong Vey, twierdzę przemytników, etc. W międzyczasie będziemy, mogli pogadać sobie - w międzylevelach - z kilkoma skądinąd znanymi z serialu Star Trek postaciami (Worf) oraz np. z kapitanem Curnem (głosu użyczył mu weteran serii ST, Tony Todd), Lursą (Barbara March) czy B'Etorem (Gwynyth Walsh). Mówiąc ściślej, będą to interaktywne cut-scenki wideo z udziałem aktorów. I to bynajmniej nie pojawiają się one po to, by uatrakcyjnić nam czas dogrywania kolejnego etapu. Pozwolą bowiem odkrywać nowe ciekawe wątki fabuły, tudzież uzyskiwać informacje, które umożliwią rozwiązanie występujących podczas gry problemów.

Ale najważniejszym naszym problemem będzie: jak przeżyć? Naturalnie - wykańczając wszystkich wrogów, których będzie około 20 odmian. Począwszy od wrogo nastawionych Klingonów (uwaga: to istotny wątek!), poprzez Andoran, Lethian, Nausican, przemytników, więźniów, bojowych robotów itp. Do ich eksterminacji użyjemy z górą 10 rodzajów broni - fazerów, disruptorów (kilka gatunków: strzelba, pistolet), wyrzutników granatów, plasma gunów itd. Podobnie jak w Unrealu większość broni będzie miała dwa tryby ognia, co w praktyce podwaja liczbę dostępnego uzbrojenia. Naturalnie nie możemy też zapominać, iż - podobnie jak ongiś samurajowie - Klingoni dużo bardziej cenią sobie walkę „hand to hand" niż prucie do wroga na odległość. Dlatego będziesz miał za pasem dwa typowo klingońskie „ustrojstwa". Pierwszym jest D'k Tahg, coś w rodzaju sztyletu, którym możemy także rzucać... a ponadto jest to bardzo przydatne narzędzie przy eksploracji pomieszczeń (więcej nie zdradzę). Drugą bronią białą jest przeraźliwie ostra Bat'leth - miłośnicy ST wiedzą o co chodzi, a jeśli nie kumasz - będziesz pozytywnie zaskoczony.

Dobry żołnierz wie jednak, że równie ważna jak atak jest obrona. Dlatego będziecie dźwigać na sobie specjalne pancerze (w grze występują jego trzy warianty), które w dużym stopniu ochronią wasze d... skóry przed atakami wroga.

Dodatkowo można się wyposażyć w specjalne gogle, które nie tylko ochronią wzrok przed jaskrawym blaskiem granatów oślepiających, ale i pozwolą widzieć w ciemności. Pas antygrawitacyjny zamieni Was w ptaki, a magnetyczne buty pozwolą swobodnie poruszać się tam, gdzie nie dotarł dotąd żaden Klingon ;).

Wizualnie gra będzie wyglądać co najmniej bardzo dobrze (no cóż, engine do czegoś zobowiązuje), choć naturalnie sprawdzą to tylko posiadacze akceleratorów grafiki i maszyn z (minimum!) P-166 MMX i (najlepiej) z 32 Mb Ram. Bardzo rozbudowana będzie interakcja gracza z otoczeniem, co (po przełożeniu z polskiego na nasze) znaczy, że będzie można demolować praktycznie wszystko, co nawinie się Wam pod oczy. Jak każda współczesna gra FPP, KHG oferuje nam cały szereg zabaw w trybie multiplayer. Deathmatch i cooperative play to ponoć tylko wierzchołek góry lodowej...

Premiera - jesień tego roku. ■

Klingon Honor Guard
Microprose

Zupełnie Nowe!

twórcy mimo tego cały czas kombinują, jak by tu ją jeszcze uatrakcyjnić. Jednym z nowych pomysłów jest dodatnie głównemu bohaterowi dwóch pomocników (Mikiko i Superfly), którzy - jak radośnie oświadczyli twórcy - „żyją i kopią". Rozumieć to należy w ten sposób, że są obdarzeni nie tylko wysoką AI (ich twórcą jest gość, który stworzył boota o imieniu Zeus dla Quake'a - to ma swoją wymowę), ale nawet posiadają coś, co można określić mianem „wolnej woli" - tj. gracz może im wydawać rozkazy, co nie znaczy jednak, że zawsze ich wysłuchają. Nasi „współpracownicy" potrafią samodzielnie atakować wroga, szukać osłony przed wrogim ogniem, wykorzystywać ukształtowanie terenu celem np. podpełznięcia ku nieprzyjacielowi itp. I bynajmniej nie są naszymi sługami - to tylko kumple z oddziału; gdy mają jakiś własny interes na boku, potrafią po prostu porzucić (choć fakt, że tylko na chwilę) naszego bohatera. Ponadto w grze będzie 12 rodzajów broni, oraz 4 epizody. Przypominamy, że Daikatana tworzona jest na (podrasowanym!) engine Quake 2. Jeszcze w tym roku powinno pojawić się jej demo.

• POD II

Druga część Ubisfoftowych wyścigów samochodowych rozgrywanych w przyszłości zawierać będzie m.in. dynamicznie zmienny klimat, kilkanaście rodzajów broni i 4 typy pojazdów, 8 trybów gry, w tym multiplayer dla 8 graczy. P2 powinien chodzić z prędkością rzędu 60 fps w rozdzielczości 1024x768 (tylko na jakim sprzęcie, hę?).

• NAD WIETNAMEM

Polatamy sobie w najnowszym symulatorze rodem z Kesmai, zatytułowanym Jet Fighter: Vietnam (ew. Jet Warrior: Vietnam). Do wyboru wietnamskie MiGi kontra lotnictwo USA (w tym także morskie). Na razie gra jest w fazie konstrukcji, więc wiadomo tylko tyle, że będzie tak tryb solo-misji, jak i kampanii, multiplayer i nowy engine 3D, wykorzystujący akceleratory grafiki.

• ZMĘCZENIE METALU

Metal Fatique to nowy RTS prosto z laboratoriów Psygnosis. Powinien pojawić się na rynku w maju 1999. Gracze kontrolują hordy Combotów (robotów bojowych). Przy czym (podobnie jak w polskim Refluxie) gracz sam je składa z dostępnych elementów, tworząc tym samym niezliczone kombinacje modeli (ba, może nawet wykorzystywać części wrogich maszyn!). Do wyboru są trzy strony konfliktu - i tym samym 3 niezależne kampanie w trybie solowym lub gra w trybie multiplayer. A wszystko w 3D. Psygnosis naturalnie twierdzi, że AI, grafika, grywalność itp. itp. będą „innovative", „incredible", „shocking" itd., no ale poczekajmy z komplementami do premiery ;).

• RYBKI W 3D

THQ bardzo się chwali swoją „the first and only 3D fishing game", czyli BASS Masters Classic: Tournament Edition. Trójwymiarowy engine ma ponoć zaowocować wielkim skokiem jakościowym w tej klasie gier. Użyto nawet określenia „fenomenalna grafika". Zobaczymy... (Zresztą demo było we wrześniowym CDA).

• NIEZŁA CENA

Pisaliśmy już, że Electronic Arts wykupił firmę Westwood Studios. Rozochoceni menadżerowie z EA dołożyli do kompletu kolejną firmę, odkupując od Virgin Interactive ich „dywizję" Virgin Studio. Wydali w sumie na nie 122,5 mln. zielonych.

Zupełnie Nowe!

• STARSIEGE: TRIBES

No cóż, kolejna gra FPP ze stajni Sierra/Dynamix o dość typowej (szlachetny kontra reszta świata) fabule. Jej niewątpliwym atutem będzie grafika - a szczególnie widok ogromnych, otwartych przestrzeni o niesamowicie urozmaiconym krajobrazie, wzbogaconym jeszcze efektami świetlnymi i atmosferycznymi. I jak zawsze pod ręką mamy całą masę broni, łącznie z laserowym karabinem snajperskim, którym można eliminować wroga znajdującego się doslownie na samej linii horyzontu. Gra jest najprzyjemniejsza w trybie zespołowym (CTF, cooperative itp.), ale i single-gracz nie będzie narzekał. Trzeba tylko wytrzymać do lata 1999 (ale być może tytuł ten pojawi się wcześniej).

• DWA LATA

Interplay OEM zawarł dwuletnią umowę z Fox Interactive, dotyczącą praw do dystrybucji ich wszystkich gier na PC. (Przy czym OEM przy nazwie oznacza tyle, że ów odłam firmy zajmuje się dystrybucją gier... dołączonych jako bonus do np. komputerów, kart graficznych etc).

• LEGOWYŚCIGI

LEGO Media zapowiada nową „ścigałkę" o nazwie LEGO Racers. Naturalnie cały urok tej gry polega na tym, że wszystko zbudowane jest tam z klocków LEGO. Od torów (12) - typu Piraci, Zamek, Kosmos, Przygoda, poprzez samochody, krajobraz itp. Można nawet konstruować z nich własne samochody. I mimo dość „dziecinnego" wyglądu mają to być naprawdę serio wyścigi! Grafika naturalnie w 3D (nawet z akceleratorami), multiplayer itp. Nie braknie też elementów destrukcji, naturalnie potraktowanych z przymrużeniem oka - w końcu jest to gra dla dzieci...

• WIEDŹMIN REQUIRED!

Rebel Art Studio nadal dłubie swoją gierkę Blade. Prace trwają od dobrych dwóch lat (bodaj rok temu pisaliśmy o niej w zapowiedziach), ale autorzy wierzą, że zdołają ją skończyć albo w tym, albo na początku następnego roku. Sama gierka jest połączeniem RPG i sieczki na miecze i inną broń białą. Do przejścia dostaniemy duuużych 15 leveli, które pokonamy jedną z 4 będących do dyspozycji gracza postaci. Każda naturalnie walczy w inny sposób i inną bronią; potrafi też wspinać się,

Ultima-tum...

Najbardziej legendarny (a może najgłośniejszy - w sumie największą legendą cieszy się chyba Wizardry) cykl w dziejach komputerowego RPG - Ultima niedługo już doczeka się dziewiątej części. Pierwsze programy z tej serii oferowały jeszcze tryb tekstowy i obsługę tak toporną, że zachęcić mogły tylko ortodoksyjnych „rpgowców", jednak ostatnie, a w szczególności siódma i ósma, to już grafika SVGA (w „siódemce" - VGA, ale wysokiej jakości), czytelny i łatwy interfejs, a co za tym idzie - „ogólnodostępność" cyklu, dzięki której właśnie zdołał się on wyrwać z „rpg-getta" i zyskać ogólnoświatową popularność.

LORD Y

Zapowiadana dziewiąta część ma nosić podtytuł Ascension, i w dalszym ciągu traktować będzie o przygodach Avatara w Britanii. Nad całością produkcji i scenariusza czuwa oczywiście sam Lord British, czyli Richard Garriott - człowiek, któremu zawdzięczamy wszystkie poprzednie Ultimy i zarazem najbardziej chyba poważany guru komputerowego RPG. Po tej niewątpliwie wesołej wieści (nie wyobrażam sobie Ultimy ze scenariuszem kogoś innego - choćby nawet był lepszy), pora na smutniejszą: już Ultima 8, w czasie, gdy się ukazała, szokowała potężnymi wymaganiami sprzętowymi. Jeśli znalazł się szczęśliwiec, który je spełnił, w zamian mógł „cieszyć się" straszliwie wolną pracą programu. Ascension teoretycznie (na obecnym etapie prac, a wiadomo, że w miarę ich postępu wymagania mogą tylko rosnąć) ma „pójść" „już" na P 200 z 32 MB RAM, oczywiście z akceleratorem. Co usprawiedliwia takie wymagania? - wiadomo, grafika. Świat Ultimy Ascension będzie w pełni trójwymiarowy. Pierwszy rzut oka budzi skojarzenia z Might&Magic VI, ale Ultima ma mieć po pierwsze wyższą rozdzielczość oraz większą ilość detali (face'ów), po drugie sam świat gry ma być niesamowicie obszerny (a w M&M przesadnie duży nie był), a po trzecie do perfekcji dopieszcza się także efekty np. czary, czy skutki ataku bronią. Piszę to wszystko w tonie przypuszczającym, bowiem pracom nad Ascension jeszcze daleko do zakończenia i wiele rzeczy może ulec zmianie. W chwili obecnej moje wrażenia po zapoznaniu się z próbkami grafiki są mieszane. Niby ładne, wysokiej jakości, ale jak dla mnie zbyt cukierkowe. Pastelowe kolory i troll przypominający pluszowego misia przywodzą na myśl niechlubne dokonania projektantów obcych z X-Com 3. Na razie jednak nie będę przesądzał. Do czasu premiery może się okazać, że grafika zostanie gruntownie zmodyfikowana. Zostawmy jednak sprzęt i grafikę, a przejdźmy do samej istoty gry.

Jak już wspomniałem, w Ultimie kierujemy losem Avatara. W Ascension będzie to jedyna „obsługiwalna" postać, tzn. nie będzie drużyny w klasycznym tego słowa znaczeniu. Napotkamy natomiast NPCów (postacie sterowane przez komputer), którzy będą mogli się do nas przyłączyć lub z nami współpracować. Interesującą ciekawostką zapowiadaną przez autorów programu ma być nie spotykana dotąd interakcja ze światem gry. Cytując zapewnienia twórców: „w grze będzie można na przykład samodzielnie upiec chleb, który następnie posłuży nam za prowiant". Ciekawe tylko, czy producenci zapanują nad tym i nie powtórzą pomyłki Realms of Arkania, gdzie nadmiar szczegółów, zwykle nieprzydatnych, zamiast uatrakcyjniać - utrudniał grę. Ja dobrze zrobionej, rozbudowanej interakcji ze światem gry jeszcze nie widziałem, ale może wreszcie się doczekam...

Jednym słowem czekamy dalej. Jak na razie tylko tyle możemy zrobić, ale wiadomości, które już mamy pozwalają stwierdzić, że Ultima IX Ascension z pewnością nie będzie grą przeciętną. Czy okaże się hitem godnym miana RPG roku 1999, tego jeszcze nie wiadomo, ale odpowiednie predyspozycje ma na pewno. Wszystko w rękach Lorda Britisha. ■

Ultima IX Ascension
Origin/Electronic Arts

Q2 — 25.00

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

ŚWIAT MP3 — 25.00

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywaki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

ARSENAŁ STRATEGA — 25.00

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panhters, Steel Panhters 2, Steel Panhters 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trainery, upgrade, patche, tipsy, save'y gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Lightflow — 20.00

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, „klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. „sceny komputerowej": Jacek „Falcon" Dolwa, Konrad „key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa. Uczta dla uszu złaknionych dobrej muzyki!

INTERNETOWY NIEZBĘDNIK — 25.00

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty! Zamówienia przyjmujemy od 15.11.98 .

UWAGA PROMOCJA !!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2 .... 25,00 zł
- ☐ Świat MP3 .... 25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega .... 25,00 zł
- ☐ Lightflow .... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik ..... 25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2 .... 25,00 zł
- ☐ Świat MP3 .... 25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega .... 25,00 zł
- ☐ Lightflow .... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik ..... 25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2 .... 25,00 zł
- ☐ Świat MP3 .... 25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega .... 25,00 zł
- ☐ Lightflow .... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik ..... 25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

....
podpis zamawiającego

Zupełnie Nowe!

pływać, czołgać itp. A wśród wrogów znajdą się m.in. smoki, hydry, minotaury, wyverny, orki, trole... Istnieje możliwość multiplayera, w max. 8-osobowej drużynie. Autorzy dopieszczają właśnie grafikę 3D (z wykorzystaniem akceleratorów najnowszych generacji). To może być niezłe!

• ROZDAJĄ HALF-LIFE!

Chcesz dostać Half-Life za darmo? Jest to możliwe. Wystarczy, że kupisz jedno z tych urządzeń: Diamond Monster Sound MX300, Guillemot International Maxi Gamer Phoenix Voodoo Banshee oraz ThrustMaster Frag Master Joystick, a w pudełku powinna być ta gra...

• WTE I WEWTE

Gdy pies pogryzie człowieka - to żadna sensacja. Ale gdy dzieje się na odwrót - o, to fakt warty wzmianki w każdej gazecie. Mamy właśnie taki przypadek w wersji komputerowej. Choć wiele razy zdarzało się, że jakąś grę przenoszono na komputer z wersji planszowej, to po raz pierwszy słyszymy o „splanszowaniu" gry komputerowej. Ale fakt jest faktem - pojawiła się planszowa wersja Starsiege'a, nazwana Starsiege: Rebellion! Inna rzecz, że kosztuje mniej więcej 2x tyle co komputerowy oryginał (no cóż, plansza, manual, figurki itp. swoje kosztują).

• WITAJCIE WSPOMNIENIA

Psygnosis - o czym już kiedyś wspominaliśmy - postanowiła zrobić remake klasycznej gry na automaty coin-up i komputerki 8-bitowe, o nazwie Sentinel. Nowe wcielenie nazywa się Sentinel Returns. Trudno tę grę zdefiniować: jest to zręcznościówka, która wymaga jednak wyobraźni przestrzennej, zdolności planowania, sporego wysiłku umysłowego i pewnej ręki. Pierwotnie miała liczyć 666 (!) leveli (ale przejście jednego zajmuje

Na Zachodzie bez zmian?

Firmy Talonsoft nie musimy przedstawiać tym, którzy gustują w grach strategicznych. Wiecie, że specjalizuje się ona w rozbudowanych grach tego typu, wymagających od gracza cierpliwości, wiedzy i pewnego obycia w turowych strategiach. Dobrym przykładem tego, na co ich stać, był choćby zamieszczony przez nas w pełnej wersji East(ern) Front. Wspominam o tej grze nie bez powodu. Otóż ma pojawić się jakby jej kontynuacja (choć nie jest to najszczęśliwsze porównanie). Tyle tylko, że akcja ma tym razem rozgrywać się na zachodnim teatrze II wojny światowej.

MAC ABRA

Gra nazywa się Western Front i toczy się w latach 1940-1945, na terenie Europy (Francja, Włochy, Skandynawia, Bałkany) i Afryki. Zaczynamy skromnie, od rangi porucznika, dowodzącego batalionem. Ale w miarę postępów w grze otrzymujemy kolejne awanse (do generała włącznie) i jednocześnie zwiększa się nasz „stan posiadania" - aż do momentu, gdy jeden nasz rozkaz będzie przesuwał po mapie całe pułki i dywizje. Mapa naturalnie będzie w 3D, w rzucie izometrycznym, choć jeśli ktoś preferuje widok w 2D, to wystarczy tylko jedno kliknięcie... Mapa składa się z heksów, każdy z nich odpowiada około 250 metrom rzeczywistego terenu. Pewnym novum jest ograniczenie czasu, w jakim możemy wykonać ruch w danej turze - komputer daje nam na to około 6 minut. Może to być przydatne przy walce w trybie multiplayer (do 16 graczy!) z jakimś wyjątkowo niezdecydowanym ludzkim przeciwnikiem. (Znam takiego, który podczas gry w Steel Panthers myślał 25 minut nad przesunięciem dosłownie dwóch czołgów - zgroza!)

Mamy do wyboru 8 kampanii, około 50 pojedynczych scenariuszy oraz generowane losowo bitwy (naturalnie z wością wstępnego ustalenia ich założeń) plus wbudowany edytor misji. W skład naszych sił wchodzi (w sumie) 500 różnych typów oddziałów i pojazdów. Zwracam uwagę, że dość często w grze będziecie dokonywać desantów z morza (na amfibiach), wspieranych potężnym ogniem pancerników i krążowników. Niby nic, ale te operacje były jakoś dość rzadko spotykane w większości strategii rozgrywanych w czasie II wojny - teraz będzie ich aż w nadmiarze. Wspomnieć należy, iż w stosunku do Eastern Frontu poprawi się grafika - tak backgroundów, jak i samych jednostek.

Premiera - praktycznie już na dniach. Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, CDx4. ■

West Front
Talonsoft/Empire

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.......................
....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.......................
....
podpis przyjmującego

CD-ACTION

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.......................
....
podpis przyjmującego

Zostań najemnikiem!

Shadow Company - oto nazwa, która powinna głęboko zapaść w umysły wszystkich graczy, którzy lubią RTSy wykraczające poza schematy tego gatunku. Ta gra ucieszy wszystkich wielbicieli Close Combat, Commandosów, Rainbow Six oraz... Battlezone. Zapowiada się wielki przebój. Tak przynajmniej uważa Naczelny, który miał okazję pogiercować w nią na ECTS. Ja sam, mimo iż ograniczyłem się (z konieczności) do lektury materiałów prasowych i obejrzenia filmu na wideo, uważam, że wyjątkowo Naczelny ma tu rację. Jest to o tyle dziwne, że zwykle (jeśli idzie o ocenę jakiejś gry) mamy krańcowo różne opinie...

MAC ABRA

Właściwie zaliczenie Shadow Company do RTS jest niezgodne z prawdą. Warto raczej używać określenia RCG - Realtime Combat Game. Ale mniejsza o nazwę i skróty. Tak czy siak dołączamy do grupy 12 najemników. Każdy z nich ma swoje dossier; podana w nim charakterystyka wpływa na zdolności bojowe danego żołnierza (w zależności od czasu i miejsca wydarzeń). Najemnicy wyglądają jak żywi - trójwymiarowi (jak i cała gra ;)), starannie oteksturowani, oraz zachowują się jak żywi, tj. posiadają specyficzną komputerową osobowość (łącznie z poczuciem humoru!), którą można i trzeba uwzględniać podczas wykonywania zadań. Ich wyczyny obserwujemy z wielu dynamicznych kamer. A jak do tego dodać szybki i wykorzystujący masę efektów świetlnych (w 16-bitowej palecie) engine, cut-scenki, 16-osobowy multiplayer... Już płynie ślinka - a przecież kolejnych „czadowych" rzeczy jest tu od groma!

Np. realistyczność świata. Np. wirnik helikoptera powoduje odczuwalne podmuchy powietrza. Ciężko opancerzone pojazdy mogą ugrzęznąć w podmokłym podłożu (albo przynajmniej poważnie je to spowolni). Działo, z którego wystrzeliliśmy, targane jest odrzutem. A wystrzelony pocisk może zostać odchylony z pierwotnej trajektorii silnym podmuchem wiatru. To tylko kilka z wielu przykładów...

Co robią najemnicy? Walczą. W 7 kampaniach po 10-30 misji każda, rozgrywających się w roku 2014. Noże, pistolety, bazooki, miotacze ognia - to dla nich chleb powszedni. Skocz z nisko lecącego helikoptera, wspinaj się po skałach, wykorzystując ekwipunek alpinisty, czołgaj, nurkuj w akwalungu... - ech, dzień jak co dzień, nic ciekawego... Potrafią też wykorzystywać w walce masę pojazdów: pilotują helikoptery, samoloty, kierują jeepami, ciężarówkami, motocyklami... czołgami. No właśnie - czołgami! Nie da się ukryć, że najemnicy bardzo lubią czołgi i często preferują ten rodzaj oręża w swoich akcjach. W tym momencie gra jest całkiem sympatycznym, acz potraktowanym mocno zręcznościowo, symulatorem.

Akcje zaś nie polegają na nawalaniu we wszystko. Podobnie jak we wspomnianych na początku Commandosach czy Rainbow Six, należy precyzyjnie zaplanować ich przebieg, uwzględniając poczynania i reakcje wroga. Inaczej szybko przerobicie drużynę Shadow Company na... Dead Company ;).

Shadow Company bez wątpienia zapowiada się na grę z gatunku „muszę-ją-mieć". Swe marzenia zrealizujecie wczesną wiosną przyszłego roku. ■

Shadow Company
Interactive Magic

Zupełnie Nowe!

od paru minut do kwadransa), lecz ponieważ liczba ta u wielu budzi rozmaite skojarzenia, autorzy poszli na kompromis, redukując ich liczbę do marnych 650 etapów, podzielonych na 5 odrębnych światów. Muzykę napisał niejaki John Carpenter (reżyser filmów: Ucieczka z Nowego Jorku - sam też zrobił do niego muzykę - i Halloween). Gra dodatkowo zawiera opcję grania w sieci i wykorzystuje możliwości akceleratorów grafiki.

• SUPERBIKES

No cóż, wiemy tylko tyle, że ma to być niezła (sądząc ze screenów) symulacja wyścigów motocyklowych. Więcej szczegółów - za miesiąc.

• PRO PILOT '99

Lubisz symulatory lotu, ale nie lubisz gdy są to maszyny wojskowe? No to zobacz, co szykuje dla ciebie Sierra. Do wyboru kilka cywilnych maszyn: Cessna Skyhawk 172P, Cessna Skyhawk 172R, Beechcraft Bonanza V35, Beechcraft Baron 58B, Beechcraft Super King Air B200 oraz Cessna Citation. Grafikę stworzono na podstawie lotniczych map Europy Zachodniej, co zaowocowało bardzo dokładnym odwzorowaniem powierzchni. Widać nie tylko góry i doliny, ale np. i polne drogi, niewielkie wioski itp. W grze dostępnych jest około 4000 (!) lotnisk, możemy też odwiedzić ponad 30 największych europejskich miast. Gra działa tylko z akceleratorami (i to tylko z 3Dfx'ami). Premiera późną jesienią.

• POWRÓT SYSTEM SHOCK

System Shock to gra, która ma swoich wiernych fanów i cieszy się poniekąd statusem gry kultowej (nie powszechnie - ale zawsze). Dlatego warto powiedzieć, iż już wkrótce pokaże się jej sequel. Będzie „chodził" na engine wykorzystanym też w Thief: The Dark Project. Producent: Looking Glass. Data premiery - nieznana. Ale na ECTS pokazywano już jej demko.

Get Medieval

Zabić smoka!

Wybaczcie - znowu trzeba na początku poprzynudzać, wspominając dawne czasy. Dlaczego? Otóż dlatego, że recenzowana tutaj gra, Get Medieval, nieodparcie kojarzy się ze znaną posiadaczom Spectrumien, Atarynek i Złommodorów; ludzież tym, którzy stracili majątek na pierwszych generacjach automatów coin-up, grą Gauntlet. Była to soczysta siekanina w 2D, w której penetrowaliśmy widziane od góry lochy, zamieniając się w ludzką (elfią itp.) maszynkę do mielenia mięsa wrogów. (Gauntlet zresztą ma zmartwychwstać - albo nawet już to zrobił? - jako zombie-remake ;).) Niewątpliwie w Monolith pracuje paru „staruchów", którzy dobrze pamiętali tę gierkę, gdyż to, co stworzyli jawnie inspirowane jest tym niemalże średniowiecznym już (z perspektywy powiedzmy 12-latka) hitem.

UGLY JOE

Średniowieczna fabuła

Jak we wszystkich tego typu grach, oględnie mówiąc: mało wyrafinowana. (Ale to nie jest wada, takie arcadówki nie muszą silić się na coś oryginalnego - choć mogłyby - bo i tak wszystko sprowadza się tu do łojenia). Było więc sobie królestwo Arrivas, rządzone przez dobrego króla Aarona, aż tu nagle pojawiła się nadciągająca z północy horda wredniaków, z pokaźnym smokiem Daramilem na czele, i dała po krzyżu wszystkim, którzy się nawinęli, a już szczególnie królewskiej armii. Ci, którzy to przeżyli trzęsą portkami i nie zamierzają ryzykować ponownego kontaktu z siłami Zła. Aaron woli nawet całkowicie opróżnić swój skarbiec ze złota niż ponownie stanąć do walki. A że zawsze znajdą się straceńcy, którzy „za garść dolarów" (no, powiedzmy: wiadro sztuk złota) z chęcią nadstawią karków... Dalej wszystko jest oczywiste (może poza tym, że najemnicy też mają własne plany odnośnie Arrivas, gdy już wykopią z niego nieproszonych gości). Co macie robić? Wykończyć smoka - ale zanim tego dokonacie, będzie musieli zmierzyć się z jego licznymi sługami.

W czasie gry możemy kontrolować tylko jedną postać. (Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by grać we dwóch na jednej maszynie - lub ruszyć całą czteroosobową drużyną w trybie multiplayer. Nawiasem mówiąc, dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa, bo solo-misje, prawdę powiedziawszy, po jakimś (dłuższym) czasie zaczynają być nieco nużące.) Każda z nich ma odrębną (acz niedużą) charakterystykę: siła, szybkość, z jaką włada bronią, etc.) rodem z gier RPG, choć naturalnie Get Medieval nie ma tak naprawdę nic wspólnego z tym gatunkiem. Daleko mu nawet do np. Diablo, którego Prawdziwi Ortodoksi RPG traktują z pogardą. Jak to mówił stary Żyd: „jak ta gra jest RPG, to kukurydz jest zbóż" ;). To po prostu typowa arcadowa nawalenka do bólu palców - ani więcej, ani mniej. Zatem sterowanie jest w sumie proste, i nie może być inaczej, choć nie powiem, by granie z klawiatury było dla mnie szczytem wygody. Powyższy problem zniknął w momencie gdy przerzuciłem się na joya (polecam).

Ciekawostką jest fakt, że gra potraktowana jest z pewnym przymrużeniem oka. Rzadko się zdarza, by rozmaici napakowani herosi posiadali, oprócz bogatego arsenału oręża (tu akurat nie jest najlepiej, ponieważ każdy bohater ma tylko jedną broń z możliwością upgrade) i napakowanych średniowiecznymi sterydami mięśni, coś, co nazywa się poczuciem humoru. A jednak! Twórcy Get Medieval sprawili, że nasi ludkowie, oprócz szatkowania wrogów orężem i magią, potrafią czasem strzelić takim tekstem, że Arnolda S. z jego trywialnym „hasta la vista baby" skręciłoby z zazdrości w podwójny, słony (od żółci) precelek! Okiej, to nie jest jakiś wyrafinowany humor, zgoda, ale ci, którzy choć

Who is who?

•**Kellina**. Zwinna i zabójczo groźna wojowniczka, autorka książki „Ci wspaniali faceci - oraz kobiety, które ich pokonały". Wcale nie ukrywa, że swoim mieczem zamierza wyrąbać sobie drogę do tronu Arrivas, nie poprzestając tylko na eksterminacji tych, którzy naprawdę na to zasługują. No i wygląda sexy, co nie pozostaje bez znaczenia dla męskiej populacji graczy.

•**Zared barbarzyńca.** Jak każdy przedstawiciel tego gatunku, nie grzeszy on inteligencją, a i szybkość nie jest jego atutem. Ale jak popluje w łapy i zamachnie się stukilogramowym (!) toporem... Zared miał kiedyś chwilę słabości - uciekł przed smokiem. Teraz za wszelką cenę chce zmyć tę hańbę...

•**Eryc Elf.** Dość sfrustrowany łucznik (na wszystkich zawodach zawsze znajdzie się ktoś, kto jest lepszy). Zamierza podleczyć swą urażoną narcystyczną miłość walcząc ze Złem, które opanowało królestwo.

•**Levina. Czarodziejka.** Równie piękna co niebezpieczna (dla wrogów). Magia rządzi! Po śmierci swego, ehm, sponsora, zasmakowała w zemście i rozlewie krwi...

w minimalnym stopniu opanowali język angielski, niejeden raz będą mogli doprowadzić swoją przeponę do niekontrolowanych skurczów. Czasem ma się wrażenie, że słyszy się wręcz ścieżkę dźwiękową z filmów typu The Simpsons czy Beavis & Butthead... (A propos - zwróciliście uwagę jaki Bardzo Słynny Film sparodiowano w pierwszych scenach intra?) Brawa za ogólny luzik!

Średniowieczna grafika

Jest w porządku, mimo iż nie wykorzystuje akceleratorów. Wprawdzie gra teoretycznie robiona jest w 3D, ale wygląda jakby była w 2D, a i widok z góry (w pionowym rzucie) na meandry lochów, nie pozwala na nadmierne eksponowanie jej uroków... no ale nie ma się czego czepić. 16-bitowy kolorek, rozdzielczość 640x480, rozmaite efekty świetlne itp. robią swoje. Tym bardziej, że co kilka etapów (a jest ich coś koło 40) grafika ulega dość widocznym podmianom, co powoduje, że oczy i umysł gracza nie ulegają zmęczeniu. Warto wspomnieć, że dla bardziej wrażliwych przewidziano nawet wyłączenie opcji „blood & gore" w menu - choć nie uważam, żeby gra epatowała przemocą czy nadmiarem juchy...

Średniowieczna muzyka

Nie ukrywajmy, brzmi miejscami dość cieniutko. MIDI-muzyczki w dzisiejszych czasach? Ehm... Źle nie są, no ale to już trochę nie ta epoka, nie to brzmienie... A szkoda, bo melodie są całkiem, całkiem. Tylko jej jakość (przynajmniej na moim domowym Ave 32) nieco dołuje...

Średniowieczne efekty

No - miodzio. Dużo, fajne i urozmaicone, nie wspominając już (ponownie) o tekstach wygłaszanych przez postacie, czy odpowiednio głębokim i demonicznym głosie narratora, komentującego (czasem) nasze poczynania. Tu gra jest klasą sama dla siebie.

Dungeons & enemies

O lochach już wiecie, że są tak pozakręcane, że gdyby wąż usiłowałby popełznąć przez jakiś level, to szybko skręciłby kark. Ale to nie koniec atrakcji. Po pierwsze znajdziecie tam jakieś 10.000 (albo ze dwie mniej ;)) znajdźki. Od kilku rodzajów kluczy, którymi np. odblokujemy liczne zamknięte drzwi, poprzez magiczne napoje, złoto, dodatkowe czary, upgrade'y broni (oraz parametrów postaci), czy skrzynie z niekiedy

U góry:
Ach,ach...łza się w oku kręci - Gauntlet jak żywy...

NAPRAWDĘ zaskakującą zawartością. Mało? Podwyższam stawkę: lochy są wręcz naszpikowane masą rozmaitych pułapek, które mają jedną wspólną cechę - bardzo źle wpływają na tego frajera, który w nie wdepnie. Już to by wystarczyło, by dać Wam do wiwatu, a tu jeszcze okazuje się, że podziemia przypominają niekiedy ulice miasta w godzinach szczytu. Wrogowie (zdaje się, że 20 odmian, paskudy pełzające, kroczące, latające...) walą ze wszystkich stron, naturalnie mając jak najgorsze zamiary. A gdy już wydaje się nam, że posłaliśmy wszystkich do Diabla ;), to - fanfary proszę! - co (bodaj) 5 etapów wyłazi na nas kolejny lokalny boss. I wówczas pojmujemy, że zwrot „włosy stają dęba" nie jest bynajmniej obrazową przenośnią, a ścisłym oddaniem faktycznego stanu rzeczy... Zresztą nawet „szeregowi enemiesi" są obrzydliwie nieprzyjemni w bliższym kontakcie i mają jeszcze bardziej wstrętny zwyczaj odradzania się (zatem tak naprawdę to trudno jest całkowicie oczyścić z nich jakiś etap).

Grywalność

Czy były jakieś wątpliwości? Jest, i to jak stąd do wpół do trzeciej. Naturalnie pod warunkiem, że lubicie takie gry (co oczywiste). Radocha, szczególnie gdy gra się w kilku naraz, jest nieziemska. I to mimo tego, że wrogów jest więcej niż robactwa w niejednym hotelu, sterowanie nie jest szczytem wygody, a poziom trudności nie jest niski (dodatkowo zwiększa go fakt, że save jest możliwy tylko i wyłącznie na początku danego levelu).

Sąd boży

Get Medieval to relaksująca gra dla zwolenników roz(g)rywki nie wymagającej angażowania nadmiernej ilości szarych komórek i mających paluchy ze stali. Gra nie jest oryginalna; zasadniczo każdy jej element jest graczom dobrze znany z wielu innych produkcji - ale może właśnie dlatego jest tak bezpretensjonalna i wciągająca? ■

DEMO NA CD 11/98 CD-ACTION

Plusy:
- solidna, dobra gierka
- gra we dwóch na jednej maszynie
- dobra zabawa w trybie multiplayer
- efekty dźwiękowe
- postacie mają poczucie humoru
- możliwa randomizacja lochów

Minusy:
- jeden rodzaj broni dla jednej postaci
- wszystko to już gdzieś, kiedyś było...
- granie z klawiatury nie jest szczytem wygody
- save tylko na początku danego levelu
- muzyka odbiega poziomem do reszty gry
- brak mapy lochów
- brak obsługi akceleratorów

Ocena: 7

Producent: Monolith

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, W'95, DirectX, CDx4

Dystrybutor: Microids

Internet: http://www.lith.com

INFO

Juggernaut Corps: First Assault

Asteroids forever!

W historii gier (nie tylko na PC) jest kilka takich tytułów, które będą „żywe" chyba przez wieczność. Ich zasady są tak nośne i uniwersalne, że zawsze znajdą się chętni, by tworzyć ich nowe wersje - i chętni by w nie grać. Choćby taki Tetris... Albo (jeszcze lepszy przykład) Asteroids. Ta gra miała chyba miliony mutacji. Były i klasyczne wersje, były i ich konwersje w 3D; były nawet jakieś dziwne połączenia Asteroids z innymi odmianami strzelanin (vide StarDust).

UGLY JOE

A do jakiego rodzaju zaliczyć Juggernaut Corps: First Assault? Cóż, jest to tak naprawdę wersja niewiele odbiegająca od najbardziej klasycznej klasyki. Naturalnie po uwzględnieniu faktu, że grafika jest „nieco" ;) lepsza od tej, którą pamiętamy z automatów coin-up. Ale nadal jest w 2D (choć już w hi-res), a widoczne na ekranie asteroidy i inne obiekty są starannie wyrenderowane. A propos „innych obiektów" - w grę wpleciono jakąś mizerniutką fabułę opowiadającą o inwazji Obcych i jednym jedynym pilocie, który może przywrócić pokój w Galaktyce itp. Co z tego wynika? W sumie tylko tyle, iż w przeciwieństwie do oryginału, gdzie głównym zadaniem była likwidacja asteroidów, a statki UFOli były tylko „przeszkadzajkami", w JC sytuacja wygląda dokładnie na odwrót. Musimy na kolejnych levelach (o mamo, ale ich jest dużo!) rozwalać stacje Obcych, bronione przez wrogie myśliwce (oraz stacjonarne systemy defensywne, a nawet pancerniki). Do tego naturalnie dochodzą asteroidy, które dość często będą mocno utrudniały nam życie na planszy. Ich niszczenie (jak i obiektów wroga) zwykle owocuje rozmaitymi znajdźkami, np. regenerującymi osłony, dodającymi amunicji czy wzbogacającymi nasz arsenał o nową broń.

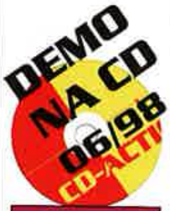
No dobra, każdy przecież grał w jakąś wersję Asteroids, może nie? Dlatego będę się streszczał i szybko powiem wam, co znalazłem nowego w tym ich klonie, który właśnie przywędrował do naszej redakcji. Po pierwsze: w statku mamy nie tylko ciąg główny, ale i boczny, dzięki czemu możemy dużo lepiej

manewrować. Po drugie: pole siłowe - póki jest - włącza się automatycznie w momencie, gdy zagraża nam jakiekolwiek niebezpieczeństwo (od pocisków wroga, po kolizję z asteroidami). Po trzecie: możemy stosować wiele (9) rozmaitych systemów broni (np. star cannon czy torpedy z antymaterią), które zbieramy na planszy. Naturalnie sami możemy zadecydować, co i kiedy używamy. Z tym wiąże się limit amunicji. Co prawda „defaultowa" broń zużywa jej bardzo niewiele i ma tak wielki zapas pocisków, że właściwie można powiedzieć, iż w tym przypadku amunicja jest praktycznie nielimitowana. Lecz już w wypadku broni bonusowych sytuacja nie wygląda tak różowo. Trzeba naprawdę szybko uganiać się po planszy w poszukiwaniu tak oręża, jak i zapasów „pestek" (znajdźki po paru sekundach znikają..., a co gorsza - pojawiają się nowe jednostki wroga). A jest nawet taka broń (Armageddon Cannon), którą trzeba kompletować ze zbieranych po planszach elementów. Ale jak przywali... Po czwarte: nie możemy wyjść poza krawędź pola gry (w oryginalnych Asteroidach wylatywało się po przeciwnej stronie ekranu) - a tylko miękko odbijamy się od jego krawędzi. Po piąte: mamy na początku gry kilka statków do wyboru (różniące się np. zwrotnością). No i można sobie wybrać poziom trudności oraz pograć w sieci, w trybie multiplayer. To zasadniczo wszystko czym różni się ta wersja od swej pra-matki. Innowacji nie ma za wiele - ale i dobrze, że autorzy tu powstrzymali swe twórcze zapędy. Bowiem uważam, że im bardziej udziwnia się tę grę, tym wyraźniej spada jej grywalność...

Juggernaut Corps wizualnie prezentuje się tak sobie (jak dla mnie - nieco zbyt małe sylwetki statków). Nie znajduję w jej grafice nic, co mogłoby mi się nie spodobać..., ale jednocześnie nie widzę tu niczego, co zasługiwałoby na

oddzielną pochwałę. (Posiadacze akceleratorów grafiki mogą na czas zabawy z JC... wyjąć je do czyszczenia;).) Podobnie można powiedzieć o dźwięku i muzyce - są jak najbardziej w porządku, ale i nie budzą nadmiernych emocji. Jakieś wady? Hm, w sumie też nie ma się czego czepić. No, może poza tym, że korzystając z joya, musimy tak czy siak używać klawiatury, ponieważ nie obsługuje on wszystkich funkcji (np. bocznego ciągu). Nie jest to jednak takie ważne, gdyż nawet z samej klawiatury steruje się bardzo sympatycznie.

Jak oceniam tę grę? Pozytywnie. Ma swój specyficzny smaczek i potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. Naturalnie ci, którzy oczekują, że teraz każda gra powinna być w 3D, zawierać dziesiątki efektownych cut-scenek i wyduszać z akceleratorów grafiki ostatnie poty i bity, będą nią dogłębnie rozczarowani. Takich osobników gorąco przestrzegam przed kontaktem z Juggernaut Corps. Lecz jeśli lubisz Asteroids, nie namyślaj się długo. ■



Plusy:
- Asteroids w starym dobrym wydaniu
- Kilka ciekawych pomysłów
- Grywalność
- Gra w sieci
- Leveli od groma i trochę!

Minusy:
- Tak naprawdę... nic nowego
- Joy nie obsługuje wszystkich funkcji sterowniczych
- Raczej przeciętna grafika i dźwięk

Ocena: 7

INFO

CD-ACTION

Producent: Shepherd's World

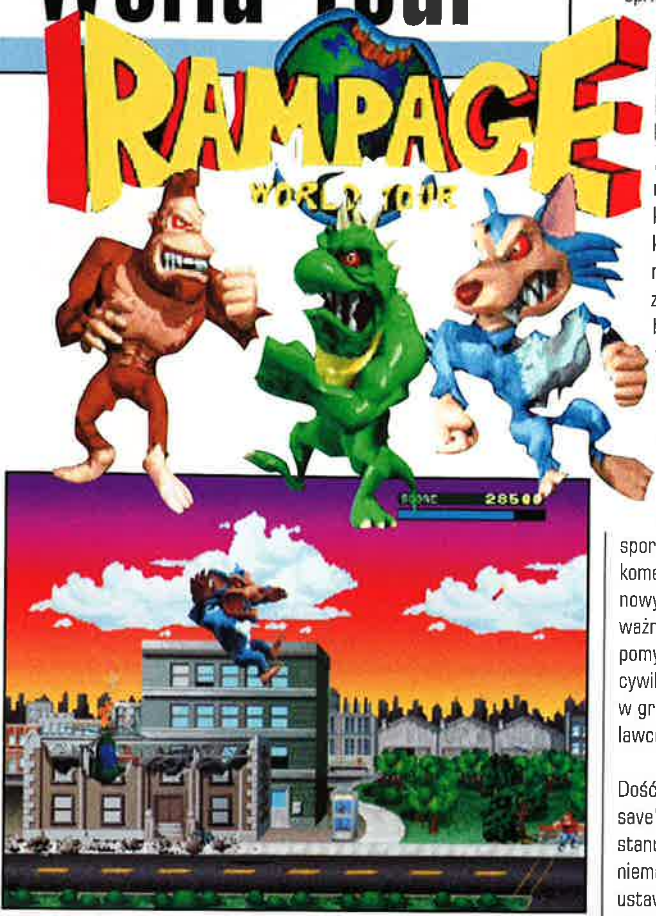
Wymagania: P90, 16MB RAM, Win'95, DirectX, SVGA, karta muz, CDx4

Dystrybutor: Shepherd's World

Internet: http://www.shepworld.com

Rampage World Tour

Godzilla na start



Nostalgia wokół ośmiobitowców chyba nigdy nie przeminie, no... może w momencie, gdy takim samym uczuciem będą darzyć nasze prawnuki (albo nasze klony) Pentiumy III. Teraz jednak mamy rok 1998 i tematem, do którego najchętniej powracają starsi gracze, są giery pokryte sporą warstwą kurzu, upchnięte w tekturowe pudła gdzieś na strychu. Seniorzy giercowania przeważnie zaczynają swe historyczne wywody od zdania: „Ach, wtedy to były czasy!", które skutecznie płoszy i odstrasza młode pokolenie, dla których do armii staroci odchodzących do lamusa zalicza się już Quake II.

JASPIN

Twórcom gier zdarza się „poczęstować" swych odbiorców produktami, które starają się (z różnym skutkiem) przypomnieć stare czasy. Temat ten niekiedy chwyta młodszych i przeważnie starszych za serce, podobnie jak i aktualnie pozostający na czasie temat Godzilli, która powróciła na ekrany, siejąc wśród recenzentów filmowych grozę i rozpacz. Rampage World Tour wydaje się połączeniem (świadomym?) dwóch wspomnianych przeze mnie elementów: starych gierek oraz Godzilli. Na dźwięk pierwszego członu nazwy tego programu zapewne niektórym, leciwym graczom, coś w główce zaświtało i kołacze się po czaszce, próbując wygrzebać zagubione fakty ze spragnionej lecytyny pamięci. Rampage.... jest wziętym, niemalże żywcem, produktem z ośmiobitowców („komodorek", „spektrusia"), i gdyby nie ta „nowoczesna" (o tym nieco później) grafika, przysięgłabym, że na parę godzin machina czasu porwała mnie w milusią i bezbolesną podróż do przeszłości.

U góry: **Jedna z przerażonych laborantek.**

Kilka słów wyjaśnień dla wyjątkowo niezorientowanych w temacie. Gra podzielona jest na levele, których przejście uwarunkowane jest tylko jednym zadaniem: zniszczenie wszystkiego co się nie rusza i obrona przed wszystkim co się rusza (co również nie wyklucza niszczenia). Wcielamy się w jednego z trzech laboratoryjnych naukowców, poddanych groźnemu promieniowaniu, które spowodowało niespodziewany przyrost wagi i wzrostu ciała połączone z pewną deformacją prezencji. Słowem, wygląd każdego z nich przypomina odpowiednio: przerośniętą małpę, niebieskiego kota oraz zielonego lisa (w każdym razie takie są moje skojarzenia). W jednym z takich wcieleń wychodzimy na miasto i niszczymy wszystkie budynki znajdujące się w naszej bezpośredniej bliskości. Milusie bestie z łatwością wskakują na budowle, drapacze chmur, zabytkowe obiekty, i piąchami, kopniakami, miażdżącymi skokami, sieją spustoszenie, popłoch i dramat wśród ludzi o mrówczych rozmiarach. Są wśród nich i przeszkadzajki w rodzaju uzbrojonego po zęby wojska, gotowego użyć swych najnowszych technologii, policję, straż pożarną, miejską i całą resztę umundurowanego tałatajstwa. Wśród głośnych helikopterów latających tuż obok zdeformowanych narządów słuchowych bestii, wybuchów rakiet, min, kul wystrzeliwanych z magnum X145, niszczymy budynek za budynkiem, miasto za miastem, kraj za krajem. Co krok, a raczej co cios, w rozwalanych budowlach znajdujemy tzw. bonusy w postaci porcji hamburgerów, frytek, paru dolców, sprzętu gospodarstwa domowego oraz bardzo przydatnych elementów podnoszących na małą chwilkę siłę i skuteczność działania mięśni potwora. (Można też konsumować mieszkańców.) Poziom zostaje zaliczony w momencie gdy w danym mieście, dzięki zwinnym rączkom naszego bohatera, zapanuje artystyczny nieład, a najwyższym obiektem będzie hydrant przy chodniku. Tak mniej więcej wygląda przedzieranie się przez kolejne levele, reprezentowane przez co słynniejsze miasta USA oraz świata (NY, Paryż, Warszawa...).

Powinowactwo Rampage ze starymi produktami widać nie tylko po rzuceniu okiem na tytuł - również sam jego wygląd można potraktować jako wizytówkę giery. Grafika oraz muzyka przywodzą na myśl pierwsze, nieudolne próby przeniesienia na ekran monitora jako tako szybkich animacji. Piksele, sprite'y, jaskrawe kolory - to główne „upiększacze" wyglądu otoczenia, które niestety dla większości graczy prezentują się mizernie (wyłączając seniorów, którzy powinni być zachwyceni). Przed nami do przejścia 140 leveli czy raczej miast, zapełnionych po brzegi „smakowitymi" budyneczkami, od nowoczesnych poczynając, na zabytkowych kończąc. Dodatkowo na rozpracowanie czeka kilkanaście ukrytych poziomów, bossów, niespodzianek, bonusów i innych zaskakujących zwrotów akcji, której tempo i bez tego można nazwać szaleńczym. Zabawa w Godzillę jest przednia, demolce miast towarzyszą przerażone krzyki pożeranych, strącanych z budynków, rozmazywanych na chodnikach, często bezbronnych ofiar, wybuchy rozgniatanych ciężkimi, mocarnymi łapami bestii helikopterów lub czołgów. Do tego typu miodnych dźwięków dołączono sporą dawkę humoru, uwidaczniającą się w komentarzach wyświetlanych przed każdym nowym miastem („Monte Carlo: zjadaj tylko ważne osobistości"), od czasu do czasu pomykającym po niebie UFO czy wreszcie cywilnych osobnikach, totalnie niezorientowanych w grozie sytuacji (niewzruszony koleś siedzący na ławce w parku).

Dość trafnie i pomysłowo rozwiązano problem save'ów. Przy tak niewielkich levelach zapisywanie stanu gry po ukończeniu każdego z nich byłoby niemałym obciążeniem. Na szczęście wybierając w ustawieniach opcję autosave, możemy zapomnieć o tym obowiązku rozważnego gracza, za którego komputer zapisze aktualną sytuację po każdym zaliczonym (czyt. zniszczonym) mieście. Jednym z niewielu mankamentów, jakich można się tu dopatrzyć, acz należącym do grupy tych poważniejszych, jest wkradająca się po pewnym czasie uciążliwa monotonia. W końcu, gdy gramy już dość długo, wszystkie miasta zaczynają wyglądać tak samo, dźwięki denerwują, a zabawa staje się szaleńczo nudna. Wiadomo, iż większość gier cierpi na tego typu syndrom, jednak w przypadku Rampage World Tour spotęgowany jest on marną, przedpotopową grafiką, oraz wciąż tą samą czynnością wykonywaną na wszystkich poziomach, czyli demolowaniem przeróżnego rodzaju budynków. Co by tu jednak nie pisać, gra jest naprawdę wyjątkowo udanym zwrotem w stronę zamierzchłych, złotych lat gier komputerowych, a i być może dla większości młodszych graczy może okazać się nie lada gratką. Proste pomysły przeważnie chwytają i tak też się dzieje w przypadku Rampage World Tour, którą pomimo drobnych niedociągnięć można określić mianem udanej gry arcade, z szybką akcją, gwarantującą dobrą zabawę na dłuższy czas. W każdym razie program ten idealnie nadaje się na przedłużenie wrażeń wyniesionych z seansu kinowego Godzilli - wcielanie się w potwora okazuje się nie byle jaką gratką. ■

Plusy:
- ośmiobitowce rulez!
- wygodny autosave
- tempo akcji
- humor

Minusy:
- grafika archaiczność
- monotonia

Ocena: 7

INFO

Producent: Midway

Dystrybutor: Midway

Wymagania: P100, 16MB, Win95, CDx4, karta muzyczna

Internet: http://www.midway.com

Missing in Action

Zaginiony w akcji

Ładnych kilka lat temu, kiedy nie widziałem nic poza swoją Amigą 500 i pudełkiem dysków z gorącymi jak piekło grami, wiele długich nocy spędziłem nad niesamowitą gierą, zatytułowaną Desert Strike. Jeżeli pamięć was zawodzi, albo zwyczajnie bawiliście się jeszcze w owym czasie resorakami i lalkami, to przypominam, że wspomniany przebój był strzelanką z elementami taktyki. Widok w trzeciej osobie oraz szereg trudnych misji, w których musieliśmy naszym śmigłowcem wykończyć całe kolumny wrogich wojsk, a niekiedy uratować amerykańskiego żołnierza.... to tylko 1% atrakcji, które wówczas wymiatały do sucha nawet największego pacyfistę.

CZARNY IWAN

Takowe reminiscencje ogarnęły mnie w chwilę po tym, jak odpaliłem sobie najnowszą grę Glass Ghost&Simis, zatytułowaną Missing in Action. Akcja jako żywo przeniesiona z planu filmowego Platoon (Pluton) i Full Metal Jacket lub bestsellerów w stylu Chicken Hawk. Mówiąc krótko: Wracamy Panowie ponownie do Wietnamu, by zasiąść za sterami Cobry, Loacha, Chinooka i Hueya.

Wydaje wam się, że to tylko strzelanka?! Być może, ale dzisiaj nic nie jest już takie proste, a gry poprzez swoją komplikację zaskakują gracza doznaniami, których nie uświadczył on nigdy wcześniej. Pierwszym takim zaskoczeniem w MIA są świetne, długie i treściwe, digitalizowane filmy, zrealizowane po prostu po mistrzowsku. Specyficzny klimat wojennej zawieruchy, śmierć czająca się za płachtą namiotu w postaci małych, odzianych na czarno facetów... To się czuje! Gość o nazwisku Mann, nasz bohater, to człowiek świeżo po szkole wojskowej, który w nagrodę za świetne wyniki został pobłogosławiony i wysłany do Wietnamu (oto jeszcze jeden dowód na to, że nie warto się uczyć:)). Już na miejscu trafia na sfrustrowanego i znerwicowanego majora, który wojnę ma głęboko w ... pogardzie, co nie przeszkadza mu wcale wyżywać się na podwładnych. Mann zderzy się nagle z brutalnością wojny i koniecznością bezwzględnego wykonywania rozkazów. Pacyfikacje całych wiosek, niszczenie oddziałów piechoty zlokalizowanych przez jednostki rozpoznania... Każda misja wykonywana jest na granicy śmiertelnego ryzyka i ze 100% bezwzględnością. Co ciekawe, scenariusze misji oparto na faktycznych danych i zapisach z autentycznych zadań US Force w wojnie wietnamskiej. W każdym razie doskonale udźwiękowione i fajnie zrobione filmiki pojawiają się nie tylko w postaci intra, ale również jako zapowiedzi kolejnych misji, czyli tuż przed startem.

U dołu:
Ta cicha wioska za chwilę zamieni się w pogorzelisko...

W MIA oczekują nas cztery rozbudowane kampanie z szeregiem poszczególnych misji. Mimo że zadania są bardzo różnorodne i odmienne, dzięki filmom, które łączą zdarzenia w logiczną całość, mamy wrażenie uczestniczenia w działaniach wojennych. W sumie gra składa się z 26 misji, w których spotkamy się z zadaniami typu: patrol powietrzny, „seek-and-destroy", eskorta, transport personelu pomocniczego, ewakuacja i misje ratunkowe, przejęcie bazy, atak na pozycje wroga, zniszczenie z góry określonych celów, wybranych jednostek, kolejnych baz, konwojów. Różnorodność jest naprawdę spora. Może się zdarzyć, że będziemy musieli zniszczyć flotylle małych łodzi lub kilka grup uderzeniowych atakujących amerykańską bazę. Oczywiście często skorzystamy ze wsparcia lotniczego lub piechoty. Wszystko rozgrywa się niezwykle dynamicznie i właściwie w chwili, gdy znajdziecie się już w powietrzu, nie będziecie mieli czasu na nic, oprócz błyskawicznego opracowania taktyki i natychmiastowego zrealizowania planu.

Oczywiście na widowiskowość i grywalność giery składa się również jej oprawa graficzna. W przypadku MIA można ze spokojem poprosić znajomka, by odpalił grę, po czym zanurzyć się w fotelu i... patrzeć, patrzeć, patrzeć! Chyba największą zaletą tego programu jest opracowanie i ścisłe zachowanie właściwych proporcji. Jeżeli uniesiecie się helikopterem, to domy, wozy i ludzie poniżej rzeczywiście będą mikroskopijnych rozmiarów... Pamiętacie może w Plutonie ujęcie z pokładu śmigłowca i poniżej tyralierę Wietnamczyków przemykających między drzewami? Identyczne, maksymalnie realistyczne widoki zaserwowano nam w MIA. Tu naprawdę toczy się wojna, a co najważniejsze - my to wyraźnie widzimy! Nie bez znaczenie jest tu również dopracowane AI komputera. Często zdarzy się, że namierzony przez was cel, np. ciężarówka, będzie desperacko uciekać przez ogniem karabinu maszynowego, a trafiona wreszcie rakietą... widowiskowo zakręci się bezwładnie, zapali i po

Plusy:
- Świetne odwzorowanie realiów wojny
- Niesamowita grafika
- Różnorodność, ciekawe misje
- Realizm (jak na ten gatunek gier)

Minusy:
- Na P200 32 MB RAM gra czasami traci płynność
- Zbliżenia mogą niekiedy zniechęcić ;)

Ocena: 9

Po lewej:
„Roger! Cel zniszczony!"

chwili wybuchnie. Może się również zdarzyć, że z pojazdu wyskoczą ludzie lub kierowca (też człowiek) i zaczną uciekać! W ogóle pojedyncze cele, żołnierze ukryci pomiędzy drzewami są najtrudniejsi do „wyłuskania" (tak jak w rzeczywistości).

Podczas gry spotkacie się z najróżniejszymi jednostkami wojennymi. Poczynając od uzbrojonych w karabiny i bazooki żołnierzy, poprzez szybkie i zwrotne jeepy, wyposażone w ciężkie karabiny maszynowe półciężarówki, działa stacjonarne i samobieżne, po czołgi i samoloty. Wszystko dopracowane w najdrobniejszych detalach, co przypominało mi niekiedy pewną wystawę w Warszawie, na której prezentowano makiety pól bitewnych i dziesiątki pieczołowicie wykonanych modeli. Oglądając widoczki na ekranie, ma się nawet wrażenie, że to nie gra, a film - efekt tym bardziej wymiatający, że MIA... NIE obsługuje akceleratorów! Mimo to, (a może dlatego?) w grze zaimplementowano takie efekty jak półprzeźroczystość, mgłę, flary FX, dynamiczne światło, animowane niebo oraz motywy morskie.

W każdym razie wizualnie gra może powalić, chociaż jak zawsze są jednak pewne drobiazgi, które niekoniecznie muszą się podobać. Jednym z nich jest to, że przy maksymalnym zbliżeniu do „człowieka", gość wygląda jak postać złożona z kartonowych pudel. Co ciekawe, autorzy zastosowali w tym wypadku pewną sztuczkę. Jeżeli nasza misja polega na uratowaniu rozbitka, bądźcie pewni, że gość nie będzie odbiegał wyglądem od standardowego człeka i zauważycie nawet mokre ze strachu gacie. Jeżeli jednak zanurkujecie nad jakąś wioską i podlecicie do wieśniaków, pewne jest, że ujrzycie wspomnianego wcześniej kanciastego osobnika. Oczywiście nie jest to jakiś potworny babol. Gdyby każdy mały człowieczek miał być oddany ze wszystkimi detalami, i pięć komputerów P-466 nie wystarczyłoby do renderowania tego dzieła. Poza tym postacie są na tyle dobrze zrobione, że z pewnej odległości wyglądają doskonale, nie mówiąc już, że nie ma właściwie potrzeby i konieczności zaglądania im pod słomiane kapelusze.

Klimat i właściwą atmosferę kreuje ponadto masa dźwięków i krzyków w radiu. Co ciekawe, pomyślano nawet o tym, iż huk towarzyszący eksplozji krytej strzechą chaty i ciężarówki wyładowanej bronią są zupełnie odmienne. Również w wypadku kanonady na określone cele z dużej wysokości detonacje słychać zupełnie inaczej niż gdybyśmy uderzyli w cel z bliska. Wspomnę jeszcze tylko, że oprócz odgłosów bitewnych i szczęknięć w interkomie, w tle gra sobie cały czas miła, spokojna, nieco orientalna muzyczka.

U góry:
Mam słabość do przystojnych facetów w mundurach - zdaje się mówić ta pani.

Missing in Action mieści się na dwóch kompaktach. Premiera odbyła się we wrześniu, więc możecie już o grę pytać w sklepach. Jeżeli lubicie bitewny zgiełk, charakterystyczny dźwięk rotora i wojenną zawieruchę, możecie zasiąść do MIA. Dzięki trzem poziomom trudności może to być zarówno zwykła strzelanka, jak i niemal symulator. Ta gra jest po prostu piekielnie dobra... ■

CD-ACTION	**Producent:** Glass Ghost/Simis/GT Interactive
Wymagania: P166 32 MB RAM Win 95, 98, 8 x CD ROM	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.glgames.com

INFO

Icarus: Sanctuary of the Gods

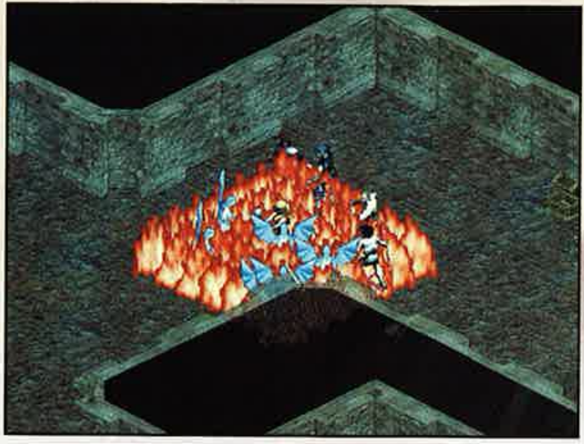
Życie na linie

Nieczęsto doprawdy zdarza się, bym miał do czegokolwiek tak osobisty stosunek jak do Icarus - gry anonsowanej jako role-play łamane przez adventure - dzieła JC Research. Zapytacie zapewne - czemu? Odpowiedź jest prosta: na ten akurat tytuł czekałem z niecierpliwością; od momentu pierwszej zapowiedzi, na którą przypadkowo natknąłem się w Sieci, od chwili gdy nerwy wzrokowe przeniosły do mózgu widok pierwszego, „gierowego" screenu. Z zapartym tchem (bez mała) wczytywałem się w zapowiedzi, próbując dotrzeć, jak dalece odpowiadają one prawdzie. Icarus wydawał się czymś niemal idealnym. Jawił się jako zmyślna (a nie bezmyślna) kompilacja dwóch wielkich tytułów: Diablo i Final Fantasy. A jakby i tego było mało, również (co równie, jeśli nie bardziej istotne) i elementów, których - jak dla mnie - w tamtych „Wielkich" zabrakło - m.in.: systemu prowadzenia walki w oparciu o system tur czy obszernej „postaciowo" drużyny bohaterów.

GEM.INI

Wreszcie, jak to zwykle w życiu bywa, Icarus „ziścił" się. I - niestety - bardzo szybko okazało się, że to coś, co sobą reprezentuje NIE jest tym, czego mógłbym sobie życzyć (i - co gorsza - życzyłem...). Innymi słowy - potwierdza się po raz kolejny z całą bezwzględnością, że rzeczywistość ma problemy z dorównaniem do poziomu nadmiernie wybujałej wyobraźni. Klątwa, ot co! Oto bowiem te wszystkie elementy, które miały być cudowne (i były takowymi - na screenach), na ekranie, beznamiętnie poddane kontroli dwóch zmysłów (oczywiście: wzroku i słuchu) stały się jakoś dziwnie przeciętne, mniejsze, chore!...

Pierwszym kopniakiem wymierzonym przez nogę szarej codzienności pielęgnowanym w myśli wyobrażeniom, już w kilka chwil po zainstalowaniu, okazały się ekrany menu i... intro. Menu bowiem sprawiało wrażenie czegoś mocno prowizorycznego, czyli było... no - marne (szczerze mówiąc - widywałem lepsze w beta-wersjach programów shareware...), a intro... No cóż, pomijając już kwestię wprowadzenia odczytanego przez lektora (amatorstwo aż do bólu - ot, chłopaka wyraźnie żżarła trema) - ale co gorsza aż nazbyt wyraźnie ujawniły się kłopoty, jakie mieli graficy 3D! Owszem - są tam przebłyski, które wręcz trzeba docenić, jednak sztywność ruchów bohaterów (syndrom łyżwiarza) i ogólna sztuczność świata przedstawionego (wygląd ognia - zgroza!) godne są napiętnowania! A im dalej w las, tym więcej drzew. Trzeba dodać - bardzo nierównych: bardziej lub mniej okazałych, jednak ogólnie wyraźnie odległych od wyobrażonych, cudownych obrazów. Co znamienne, zwykle bez problemów odnajdowałem mankamenty w czynnikach, co do których wielokrotnie zapewniano, że są bezbłędne! Rozprawmy się więc z nimi w jakiejś tam, absolutnie przypadkowej kolejności - bez żadnych wartościowań.



Tak więc: oprawa graficzna. Te cudownie szczegółowe, przepiękne plansze są rzeczywiście śliczne. Nic jednak w tym dziwnego, gdyż w istocie są one zupełnie statycznymi obrazkami! To na nie, jak na tło, rzucone są prerenderowane figurki bohaterów i NPC-ów! Na samej planszy nie porusza się nawet najmniejszy listek! (nie wspominając nawet o tym, że nie istnieje kompletnie ŻADNA możliwość zmian wyglądu tego wręcz bosko trwałego tła!). Kiedy jednak dłużej zastanawiam się nad tym, co też mogło stanowić przyczynę takiego stanu rzeczy, kończy mi się wyobraźnia. Jedyną sensowną ewentualnością bowiem jest wielkość plansz, która naturalnie musiałaby znacznie ograniczać ilość wyświetlanych równocześnie animacji. Jako jednak, że wymiary plansz nie przekraczają łącznie może sześciu ekranów - i to wyjaśnienie (choć prawdopodobne), ginie w naturalny sposób. Ale - z drugiej strony - może to i lepiej, że są one tak ograniczone? Scrolling ekranu potrafi sobie chrupać już na tych obecnych; strach pomyśleć co byłoby, gdyby rzeczywiście były one ogromne...

Napomknąłem przed momentem o prerenderowanych, cieniowanych figurkach bohaterów (pojęcie bohater zawiera w sobie w tym przypadku również przeciwników, jak i osoby neutralne naszym zamiarom i poczynaniom). Niewątpliwie prezentują się one lepiej od tych pamiętanych z Diablo, jednak - niestety ich rozmiar i chyba również fakt, iż są cieniowane sprawia, że wyglądają tak jakoś plastikowo. Fatalne wrażenie wywiera na widzu (jakby nie było - my, gracze, głównie patrzymy...) również cokolwiek ograniczony repertuar zachowań. Na korzyść ogólnie pojętych bohaterów przemawia jednak spore ich zróżnicowanie - tak ośmiu naszych bezpośrednich podopiecznych i ich bliskich, jak i wrogów wszelakiego pochodzenia i stanu, czy wspomnianych już dwukrotnie NPC-ów - jest naprawdę wielu!

U dołu:
Ogień trawi część lokacji... Tak może się skończyć zapał do giercowania.

Musiałbym jednak zastanowić się dłuższą chwilę (i zrezygnować w tym czasie z logicznego myślenia), by móc z czystym sumieniem podpisać się pod hasłem, z jakim zetknąłem się już kilkukrotnie, a głoszącym, iż bohaterowie, ich zachowania, efekty ciosów specjalnych są odrębne i właściwe tylko im samym. Generalnie - tak, jednak jeśli odejść od ogółu i wdać się w szczegóły (diabeł tkwi w szczegółach!)... okazuje się, że wojownicy w naszym teamie - przykładowo: główny bohater, Dreus, i kawalerzysta elitarnego oddziału Czarnych Róż, Raisha, śmiało i bez skrępowania wykorzystują te same ciosy specjalne! (Nawiasem mówiąc nadzwyczajnie podobne - ideą! - do finalfantasy'jnych „limit breaków"!). Co więcej - nie są one domeną tylko tej dwójki; zdarzają się bowiem po drodze również i „ci-źli", którzy kierując się ideą porzekadła „nie czyń drugiemu, co tobie niemiłe", potrafią podpiec ich „naszym własnym", tak chętnie przez nas stosowanym wolnym ogniem! Podobnie zresztą ma się sprawa z łucznikami, magami i tak dalej i tak dalej.

Już we wstępie padło stwierdzenie, iż walka toczona jest w systemie tur. I - jakkolwiek jestem gorącym zwolennikiem tego trybu (gdyż liczy się w nim przede wszystkim taktyka - nie sprawność nadgarstka i stawów prawej dłoni - vide Diablo), to dość szybko okazało się, że... tu zaczynam mieć go serdecznie dosyć! Powody ku temu znalazłem dwa. Po pierwsze: walka jest nazbyt jak na mój gust uproszczona. Brak w niej naprawdę wielu aspektów: ot, chociażby możliwości określenia ogólnej strategii walki: atak, obrona, ochrona osób trzecich (a co - o ironio! - było w eRPeGach z walką w real-time - przykładowo: niedoścignionej Ultimie VII). Tu wyraźnie uwidocznia się uniżony ukłon twórców w stronę SquareSoft i jego fantastycznego FF VII. I przyczyna druga - potyczka, która toczy się przy wykorzystaniu czwórki bohaterów, postawionych przeciw dwóm tuzinom strażników, trwa straszliwie długo. A emocje, które winny się z nią wiązać? Najogólniej: nie stwierdzono istnienia takowych - gra metodą save&load daje rezultaty, a ponadto całość jest zbyt sterylna, zbyt plastikowa, zbyt mało przekonująca, by można było w nią wejść i zapomnieć się.

Zarzut ten w całej jego negatywnej rozciągłości można przyporządkować również i fabule (nota bene: liniowej ponad wszelkie granice wyobrażenia: nawet rozmowy możemy jedynie odczytywać!) Icarus. Ponoć intrygująca i niezwykła, nie wykracza w rzeczywistości poza znany graczom schemat: oto główny cel, jednak zanim będziemy w stanie go osiągnąć, musimy wykonać jeszcze to-a-to; jednak pamiętać należy, że aby móc wykonać to-a-to, trzeba wpierw zrobić to-i-owo, ale znowuż... I tak dalej - przez cały czas w ten „pudełkowo-pudełkowy" sposób. Słowem - quest i niezbędne do jego zaliczenia subquesty przeplatane dodatkowymi pod-subquestami.

Tyle o technicznej stronie fabuły. Pod względem treści natomiast... No cóż - nie przeraża, ale i nie urzeka, gdyż... jest najzwyczajniej w świecie banalna. Po raz kolejny dostajemy w łapki drużynę, którą należy pokierować tak, by mogła uratować taki drobiazg, jak świat. Przyznać jednak należy, że i na tej płaszczyźnie zdarzają się smaczki. Jednym z takich godnych drukowanej wzmianki przebłysków jest misja wiążąca się z koniecznością obrony jakiejś mało ważnej wioski przed bandą równie nieistotnych bandytów. Nic szczególnego, nieprawdaż? - któryż to już raz przecież? Jednak jeśli dodać do tego, że nasza drużyna składa się wówczas z dokładnie siedmiu samura... bohaterów, fakt ten wydaje się zyskiwać drugie dno...

Tę z trudem zauważalną powagę sytuacji całkowicie i doprawdy bez problemów niwelują co niektóre pomysły twórców, w zamyśle zapewne kreujących „normalność" (wybaczcie cudzysłów) tego świata - któż by bowiem pomyślał, że zjadanie różnokolorowych cytrynek („black lemon", „blue lemon") i popijanie ich alkoholem (tu spory wybór - od piwa, poprzez tequilę i whisky, po bourbona) może - uwaga! - zwiększać Punkty Zdrowia i Punkty Many!? Jak dla mnie - bomba! To pozwala żywić nadzieję co do możliwości wyuczenie się magii - wystarczy zapewnić ciału odpowiednią moc, wypływającą z „wody ognistej"! Reszta - to już kwestia czasu (i osobistej odporności na promile...).

Jak zamknąć tę nieszczęsną recenzję nie najszczęśliwszego tytułu?... Może tak: Icarus poraża zamysłem i ambicją, ale niestety rozbraja nieporadnością realizacji. Jeśli mógłbym pokusić się o scharakteryzowanie całej gry w jednym zdaniu, brzmiałoby no zapewne tak: „z całą pewnością nie jest to dzieło, jakie wyjść może z rąk mistrza; to poprawny wyrób, którego można spodziewać się po ambitnym, lecz jednak tylko - rzemieślniku". Oczywiście nie zamierzam tu wygłaszać (mentorskim tonem) dumnie brzmiących przestróg, w stylu „unikać niczym morowego powietrza" czy „kryj się! - Icarus"! Wręcz przeciwnie: podkreślę z całą stanowczością, że słowa, które tu padły są jedynie wyrazem MOJEJ opinii. A jako że jestem zwolennikiem znacznie bardziej skomplikowanych, nieliniowych gier role-playing - sami rozumiecie, że ocena nie może być zupełnie miarodajna. Nie zapominać również należy o tym, że spodziewałem się czegoś lepszego i dysonans pomiędzy tym, co jest, a tym, co chciałem by było, uczulił mnie na postrzeganie Icarus bardziej krytycznie niż - być może - należałoby. Nie jest on bowiem zły; śmiało może stanowić źródło rozrywki w oczekiwaniu na Fallout 2, Diablo 2 czy Final Fantasy VIII. ■

Plusy:
- zróżnicowanie plansz, składających się na świat
- wyraźne, dokładne przedstawienie bohaterów danej sceny
- zróżnicowanie herosów
- ładna (choć oszukana) grafika
- nie-do-końca banalna fabuła
- walka w turach
- ale jest konieczne posiadanie akceleratora

Minusy:
- absolutna (!) liniowość fabuły
- słaby dźwięk
- małe plansze
- słabe efekty czarów
- plastikowość i „śmieszności" świata gry

Ocena: 6

Producent: JC Research
Wymagania: 4Win'95, Pentium, CD-Rom, 16 MB Ram
Dystrybutor: JC Research
Internet: http://www.jcresearch.com

INFO

Carrier Strike Fighter iF/A-18E

Super Szerszeń

Nie sposób ukryć, że ostatnimi czasy, miast - jak przystało na osobę rzetelną i odpowiedzialną - twardo stać na ziemi, znacznie chętniej bujam w obłokach. Usprawiedliwia mnie jedynie fakt, że czynię to niejako z obowiązku: wszystko w ramach zajęć zakontraktowanych w angażu. Do czego zmierzam? Już mówię - oto w przeciągu zaledwie kilku tygodni ukazała się spora ilość gier określanych (średnio-mądrze brzmiącym) mianem symulatorów lotniczych. Tak to jednak bywa; co pewien czas zalewa nas fala produkcji jednego typu i - no cóż... - ktoś to musi przebrać, przejrzeć i ewentualnie polecić lub napiętnować! A jako że etatowi redakcyjni „symulanci" nieczęsto zjawiają się po Nowe - spadają one (tak dosłownie, jak i w przenośni) na mnie.

GEM.INI

I dobrze! Ja bowiem lubię sobie „posymulować" latanie! A jeśli jeszcze - absolutnym przypadkiem - okazuje się, że pegazem, jaki mamy w danej grze okiełznać jest coś, co wprawdzie istnieje - w dokładnie dwunastu kopiach, ale siłą rzeczy dostępne jest jedynie nielicznym wybrańcom bogów - ściślej: garstce pilotów w Navy's Patuxent River Air Station; coś, co jest nowym wcieleniem i - oczywiście - Nową Generacją oblatanego już przeze mnie na wszelkie możliwe sposoby F/A-18 Hornet (gościł on u nas w wersji handlowej w sierpniu!). Wreszcie: coś, o składowych czego głośno było w zapowiedziach (mowa chociażby o słynnym TALON-ie - Total Air and Land Operation Network - systemie, dzięki któremu każda misja, każda kampania jest naprawdę niepowtarzalna!) - zwykłem popadać w jak najbardziej adekwatny do bujania w chmurach stan błogości.

I - jak to zwykle bywa w takich sytuacjach - okazał się on (ów błogostan) tyleż przyjemnym (przed), co (już po) - niezbyt uzasadnionym! Powód? Ano, niestety, taki sam jak w większości takich przypadków: zbyt wyraźny rozdźwięk pomiędzy tym co jest, a tym, co według wszelkich przesłanek (w tym tak upływu czasu, jak i zdrowego - wydawałoby się - wpływu konkurencji) powinno być! Jednak... czy nie za wcześnie o tym przesądzać? Najpierw przecież powinno się pozwolić przemówić samym faktom. Oto i one: Carrier Strike Fighter iF/A-18E (taki bowiem tytuł nosi owo „cudeńko") jest kolejnym ukłonem Interactive Magic w stronę maniaków lotniczej symulacji. Nie, właściwie nie tylko maniaków - na korzyść developerów przyznać należy, że w zasadzie produkt ich może (czy raczej: mógłby, gdyby nie... i-tak-dalej) podobać się dosłownie wszystkim odczuwającym, bądź to autentyczną i przemożną, bądź przejściową i zupełnie niezobowiązującą potrzebę „pofruwania". Ten pozornie niemożliwy do osiągnięcia stan rzeczy uzyskano dzięki pełnej konfigurowalności warunków lotu i walki. Nawiasem mówiąc - jako ten, który chętniej widzi siebie znacznie bliżej maksymalnie realistycznego krańca osi „zręczność-symulacja", we wspomnianych opcjach zaznaczyłem (oczywiście) „model lotu - realistyczny", „tryb radaru - realistyczny", blackout i redout - włączony" i tak dalej, i tym podobne... I co? I szybko musiałem z nich zrezygnować! (No, oczywiście nie ze wszystkich - co to za zawroty bojowe z plusowym przeciążeniem rzędu 7G bez mroczków?!). Dlaczego? Ano dlatego, że sterowanie staje się aż NAZBYT realistyczne. I - po prostu - mało zabawne. Do tego stopnia, że - jak to cudownie ujął kubusiowopuchatkowy Prosiaczek - „jeśli to ma być fruwanie, to nie chcę nigdy tego robić!".

Należy jednak przyznać, że realizm, z jakim oddane zostały systemy pokładowe iF/A-18E Super Hornet, czy z jakim się on „prowadzi", potrafi tyleż dopiec, co... zachwycić! Ano właśnie: muszę przyznać, że w pewnym momencie autentycznie oniemiałem: bogactwo trybów (i podtrybów) pracy radaru oraz PIĘĆ systemów składających się na autopilota - to najprawdopodobniej najlepszy wyraziciel dążenia „do rzeczywistości" twórców CSF. Tak swoją drogą, jednak niejako zmusili oni sami siebie do tak dokładnego odtworzenia działania wskaźników (zarówno na wyświetlaczach DDI i MPCD, jak i tych tradycyjnych - analogowych) - gdyby nie one bowiem, kompletnie niemożliwe

Plusy:
- sam IF/A-18E
- TALON
- realny model lotu
- aktywny kokpit (point i click)
- dwa teatry wojny

Minusy:
- grafika
- generalnie również dźwięk
- nieprzejrzyste odprawy
- brak „namacalnego" efektu przy włączaniu dopalaczy

Ocena: 6

byłoby wykonanie jakiejkolwiek misji nocnej! Przyczyna? W wirtualnych ciemnościach gry widać... dokładnie NIC! Zgroza! Najmniejszych lampek; orientacja w terenie po prostu zanika: gdzie ziemia, gdzie niebo - dowiadujemy się ze wskazań HUD-a oraz - gdy również i jego wskazania, po kilku akrobacjach, wydadzą się nam niezbyt pewne - Flight Balla!

No, wróćmy jednak do zdecydowanych atutów Carrier Strike Fighter. Najsilniejszym z nich, istnym tuzem w ręku Interactive Magic (który, jak sądzę, niejednokrotnie jeszcze zostanie wykorzystany) wydaje się być wspomniany już we wstępie system o dziwnie na pierwszy rzut ucha brzmiącej nazwie - TALON. To jednak nie nazwa jest w nim najistotniejsza. Znacznie ważniejsze jest to, że to właśnie dzięki niemu nowego, wreszcie mniej lub bardziej podobnego prawdzie, znaczenia nabiera pojęcie „interaktywny przebieg kampanii". Zadania bowiem, jakie przychodzi nam wykonywać, wszelkie zmiany frontu, ewentualne kontrataki - to wszystko, słowem: całe tło zabawy gracza generowane, jest „rozliczane" na bieżąco! To zaś z kolei, wraz ze wspomnianym już, niejednokrotnie nieco przesadzonym realizmem, powoduje, że nareszcie złudzenie uczestnictwa w szeroko zakrojonym i - w sumie nieprzewidywalnym, lecz kierującym się swoją własną logiką konflikcie - jest... no - niemal pełne.

Dlaczego „niemal"? Ano - najprościej ujmując: dlatego, że samo tło wystarcza na bardzo krótko! Co zatem przeszkadza w takim zupełnym zanurzeniu się w świecie CSF? Przykro to mówić, ale dwie rzeczy - mianowicie: oprawa graficzna i muzyczna. Co do tej pierwszej - to spotykałem się już nawet z naprawdę radykalnymi stwierdzeniami pokroju „ta z XT-kowego F-19 była jedynie nieznacznie gorsza"! Nie jest to oczywiście prawdą (akceleratory robią swoje ;)), jednak istotnie to, co zapewniać nam powinno złudzenie przebywania w kokpicie rzeczywistego Super Szerszenia, jest - niestety - zaledwie poprawne. Poprawne z tego względu, że jakkolwiek lot na niskim pułapie nad czymś, co reprezentować ma sobą brzeg morza budzi ambiwalentne odczucia, to - jednak - rozpoznawalne jest, czy przemykamy nad ziemią, czy wodą... No, chyba że wykonać musimy misję nocną; wtedy nie ma to znaczenia - tak czy inaczej bowiem nie widać kompletnie NIC!

Przerażającą ciekawostką jest natomiast efekt użycia działka M61A1 - doprawdy w pierwszej chwili nie zorientowałem się, co miał oznaczać ten śmieszny promyczek na HUD-zie; to „coś" bowiem wydawało się aż nadto spokrewnione z niskiej mocy laserem górniczym w... First Encounter! A przecież, o ile się nie mylę, to nie ta bajka! Nieznacznie tylko lepiej ma się kwestia udźwiękowienia. Z jednym wyjątkiem - odgłosów życia bazy lotniczej (głównego menu gry) oraz lotniskowca USS Abraham Lincoln, na którym stacjonuje nasz pilot podczas wypełniania powinności wobec wolności, demokracji i Ameryki. (A to w trakcie dwóch kampanii - osadzonych w dwóch teatrach wojennych - w Zatoce Perskiej i nad Morzem Egejskim). W tych dwóch lokacjach (baza i mostek) wyraźnie wyczuwalny staje się fakt, iż większość z odgłosów i wypowiadanych kwestii jest... oryginalna! Cała jednak reszta (głosy skrzydłowych, komunikaty komputera - nota bene: kompletnie niezrozumiałe, a nigdzie w manualu nie wyjaśnione, dźwięki odpalania rakiet czy tradycyjnych „systemów defensywnych" samolotu: wabików i flar) po prostu dałaby się zrobić lepiej!

U góry:
Czy to może się podobać?! Hmm...

Tak też jest - uwalniając się wreszcie od szczegółów i wskakując na ogólny poziom oceniania - z całym Carrier Strike Fighter iF/A-18E. Po prostu można było postarać się bardziej. Wystarczyłoby przecież dokładnie obejrzeć konkurencyjne produkty, które po prostu ZROBIONO lepiej - ot, chociażby symulatory Jane's! No ale to nie to jest teraz istotne! No właśnie - ważne jest, że... no... mam problemik. Polecać go, czy odradzać? Hm. Nie wiem - w trakcie kilku dni intensywnego oblatywania nie wyrobiłem sobie opinii. To jednak daje przełożyć się na jakąś ocenę - mianowicie: pewnie niewiele bym stracił, gdybym się z CSF nie związał. I chyba szkoda, gdyż mogło być naprawdę bardzo dobrze, a jest... ■

CD-ACTION	**Producent:** Interactive Magic
Wymagania: Win95, P133, 24MB RAM, 1024x480x8	**Dystrybutor:** Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.imagicgames.co.uk

I N F O

The Fifth Element

Piąte koło u wozu

Nie tak dawno mogliśmy zasiąść w przykrótkich, kubełkowatych fotelach kinowych i wygnieść sobie plecy poniżej kręgosłupa, by obejrzeć film sf zatytułowany The Fifth Element. Większość osób, które pozbierały swoje elementy z krzeseł, twierdziła, że film był super a Milla Jovovich czyli tytułowy Piąty Element alias Leeloo słodsza niż cukierki z Wedla. Osobiście miałem podobne odczucia. Efekty specjalne mogły po prostu zabić człowieka, a Leeloo w swoich „opatrunkach" wyglądała lepiej niż Sabrina w hicie sprzed kilku lat „Boys, boys, boys". Bruce Willis również pojawił się w tym filmie a nawet miał jedną z głównych ról. Nie wnikając głębiej w szczegóły, powiem tylko, że musicie obejrzeć ten film, a jeżeli nie możecie, bo pan Gienio z wypożyczalni kaset „Słoneczny Parów" zachorował, to czym prędzej biegnijcie do sklepu po nową grę z Kalisto Entertainment o sugestywnej nazwie Fifth Element...

CZARNY IWAN

A po co właściwie macie ruszać cztery litery, kiedy w telewizji i tak fajny Dziennik Telewizyjny, a na kompku można sobie pograć w Sapera lub ułożyć pasjansa? Odpowiedź na to pytanie możecie uzyskać pod numerem 00601324... Aaaa! Przepraszam! Ręczna centralka telefoniczna wysiadła! W związku z tym jestem zmuszony przedstawić pokrótce naszego bohatera.

Faceci z Kalisto uzyskali od producenta filmu licencje, dzięki czemu w grze pojawiają się zarówno postacie z wielkiego ekranu (tylko Bruce W. jest niedorobiony, widać nie zgodził się na umieszczenie swojej facjaty w grze), jak również cała masa najlepszych sekwencji filmowych, czyli mówiąc prościej - urywków z 5th Element. Oprócz Leeloo i Korbena Dallasa będziecie mogli również zajrzeć w twarzyczkę tego paskudnego Zorga (nie mylić z Zergami Starcrafta!) oraz bezkonkurencyjnego DJ Ruby'ego Rhoda, który robi w grze za impresario i zapowiada nam kolejne etapy podróży.

Generalnie story gry opiera się na scenariuszu filmowym. Przypomnijmy.

Raz na 5000 lat nad Ziemie nadlatuje Absolute Evil, czyli kulka wielkości naszego księżyca (wciąż rośnie) która ma tylko jedno marzenie: zniszczyć błękitną planetę i wszelkie życie. By pokonać tego okrągłego okrutnika, potrzebne są starożytne artefakty, które są zarazem symbolami sił natury. Wiatr, ogień, ziemia, woda oraz... piąty element, którym jest miłość, a reprezentuje ją (i to godnie) Leeloo - najdoskonalsza istota ludzka, jaka kiedykolwiek istniała. W filmie Leeloo zwyczajnie zakochuje się z wzajemnością w Korbenie, czego wynikiem nie jest, jak można by się spodziewać gromadka rozwrzeszczanych bachorów, lecz uruchomienie kosmicznej aparatury, która z kolei prześwietli Absolute Evil. Inaczej mówiąc załatwi go na cacy. Oczywiście w grze komputerowej wątek miłosny został pominięty i pozostało nam jedynie rozwalić wszystkich dookoła i pozbierać te głupie elementy, by wykończyć Absolutne Zero, o pardon, to jest Absolutne Zło.

Sama giera opiera się więc na starych i przerabianych po wielokroć schematach, czyli „znajdź klucz, otwórz drzwiczki, zabij tego pana, weź granat, wyciągnij zawleczkę, rzuć... oooo! Za późno!". Piąty Element jest koktajlem, w którym znajdziecie smak takich ostrych gier jak Deathtrap Dungeon, Tomb Raider i Nightmare Creatures (też Kalisto maczało w tym palce). Jest więc to klasyczna giera określana mianem third-person adventure/action, co na nasze oznacza, że widzimy bohatera „zza pleców", zbieramy różne znajdzki i cieszymy się życiem, bo i tak zaraz ktoś brutalnie nam je przerwie (mamy i przygodę i akcję).

5th Element podzielono na wyraźne etapy podsumowane tabelką zawierająca procentowe notowania, które generalnie dotyczą ilości zabitych przez nas jegomościów, odnalezionych sekretów i stopnia „wypełnienia" misji. W grze jest prawie trzydzieści etapów, z takimi interesującymi wycieczkami jak zwiedzanie bez przewodnika budynku konsorcjum Zorg czy obserwowanie panoramy miasta przyszłości w nocy, z przechadzką po chybotliwych gzymsach. Wyraźny podział na trzy stopnie trudności rozwiąże wiele problemów, bowiem gra nie należy do najłatwiejszych (o czym za chwilę). Co ciekawe grę można rozgrywać Korbenem lub Leeloo. Oprócz niezaprzeczalnych różnic fizycznych, bohaterowie mają również zupełnie odmienny styl walki, a co za tym idzie różna jest również strategia gry. Corben zasadniczo mało używa nóg i pięści na rzecz pukawek, które specjalnie dla niego gubią żołnierze Zorga (w kolejnych etapach pojawiają się co raz większe działa z laserami i wygarniaczami prądotwórczymi włącznie). Leeloo z kolei masakruje przeciwników niemal wyłącznie finezyjnymi technikami taekwondo. W palecie ciosów ma również combosy, chociaż tychże znalazłem tak naprawdę tylko dwa. Poza tym zarówno Korben jak i Leeloo mogą użyć „mocy" (coś jak rozbłysk stroboskopu połączony z falą uderzeniową wybuchu jądrowego), która niszczy wszystkich przeciwników znajdujących się w pobliżu. Nasz duet korzysta również skwapliwie z granatów i bomb, które można zwyczajnie

znaleźć na podlodze lub ukryte w secret place. Paleta możliwych kombinacji ruchów dla postaci jest jednak trochę za mała. Leeloo niejednokrotnie mogłaby bezproblemowo podciągnąć się na rękach i wejść na jakieś pudło. Niestety takiej opcji nie przewidziano, w zamian dając jej nogi jak sprężyny w Zaporożcu, co wygląda o tyle śmiesznie, że kobiecina wskakuje na dwumetrowe kontenery, jakby skakała na skakance. Aparat ruchowy Korbena zdaje się jest uszkodzony. Facet biega jeszcze jako tako, ale bije jak kobieta po sześciu porodach i w ciąży. Poza tym kamera pracuje bardzo nierówno, tak więc bardzo często gubimy naszego bohatera, a chwila nieuwagi kosztuje zazwyczaj życie. Dodając do tego niemożność zapisania gry w trakcie pokonywania etapu, możecie już chyba wyobrazić sobie katorgę, jaka was czeka. W jednym z etapów Leeloo włazi do windy, która wiezie ją kilka pięter w górę. Pomysł ten nie byłby zły, gdyby nie to, że dla widza dostępne jest tylko ujecie z góry, nie wiemy więc, gdzie wysiąść (szyb jest ciemny). Jeżeli

desperacko zrobicie skok do przodu Leeloo spadnie na głowę i po zabawie. Krew również może zalać na etapach, w których trzeba skakać nad miastem po gzymsach i balustradach. Lara Croft mogła w takim wypadku spojrzeć „własnymi oczami", co dla gracza oznaczało, że może się rozejrzeć, by określić długość skoku. Sztywna, beznadziejna kamera w 5th Element nie daje takiej możliwości, a to przypomina przygodę pewnego spadochroniarza, który wyskoczył z samolotu bez plecaka. Średnio przemyślano również etapy gry, które rozgrywają się w nocy. Ekran, nawet przy maksymalnym rozjaśnieniu i tak jest zbyt ciemny, a oczywiście nikt nie pomyślał o oświetleniu wąskich półek, po których nasz samobójca ma skakać jak górska kozica. Na

pociechę możecie sobie pooglądać lokacje a przede wszystkim Leeloo i Korbena. W wypadku tego ostatniego nie jest to zresztą specjalna atrakcja, natomiast Leeloo... to już inna sprawa. Wiadomo jak trudno jest oddać w grze komputerowej naturalny (niekanciasty) wygląd ciała i jego ruchów. W wypadku Leeloo udało się to znakomicie i jak skomentował to jeden z recenzentów w angielskim czasopiśmie: „Leeloo elektryzuje widza swoim sex appeal, co tylko w pewnym stopniu udało się Larze Croft". Również inne postacie w grze wyglądają porządnie, chociaż ich AI jest słabe. Zdarzało się, że stałem naprzeciw żołnierza Zorga na pękniętym gzymsie, który nas rozdzielał. Starczyło, abym przesuną się na krawędź (panopek oczywiście dublował te ruchy), by po chwili pozbawiony instynktu samozachowawczego facio stawiał nóżki za daleko i znikał w przepaści. Pomijając ten fakt, przeciwników w grze jest całe multum, poczynając od policjantów wyposażonych w elektryczne pałki, poprzez facetów machających nogami, kosmitów z wielkimi giwerami, na latających i kroczących robotach skończywszy.

Wygląd i klimacik lokacji raczej was nie zmiażdży. Ich wykonanie przypomina bardzo Jedi Knight, chociaż efekty świetlne są porządniejsze. W sumie jest tu całkiem miło, chociaż nie rewelacyjnie. Atmosferę grzeje natomiast świetna muzyka, którą mieliśmy także w filmie. Niektóre kawałki autorstwa Erica Serry są naprawdę wymiatające. Chyba najciekawszą wiadomość zostawiłem jednak na koniec. W Fifth Element nie ma opcji multiplayer! Po prostu nie ma i już! Widać nie potrzeba... starczy tego grania w sieci!

Ogólnie gra jest na dobrym poziomie, chociaż kilka wymienionych baboli może poważnie zszargać nerwy. Jeżeli oglądaliście film i bardzo wam się podobał, na pewno z przyjemnością zasiądziecie do tej gry (ach! Te digitalizowane filmy!). Dla osób, które nie widziały Fifht Element będzie to po prostu kolejna gra, może nie rewelacyjna, ale interesująca. Mimo wszystko brak opcji multiplayer jest nieporozumieniem, co obniża wartość giery. ■

Plusy:
- świetna muzyka
- niekiedy przygniatający klimacik

Minusy:
- skromny system prowadzenia postaci
- chora kamera
- zbyt ciemne lokacje w „nocnych" misjach
- brak multiplayera

Ocena: 5

CD-ACTION	**Producent:** Kalisto Entertainment/Ubi Soft
Wymagania: P133 32 MB RAM Windows 95/98 3Dfx	**Dystrybutor:** L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.kalisto.com/thefifthelement

INFO

Ares Rising

Bój Aresa

Symulatory kosmiczne rozwijają się niezwykle dynamicznie. Zarówno pod względem komplikacji, jak i wizualnej oprawy kolejne produkcje zapierają dech w piersi. Jednocześnie wyraźniejsze stopniowanie trudności umożliwia zagranie w niemal zwykłą strzelankę kosmiczną, jak i wybór trudnego, „profesjonalnego" poziomu gry. Takie hity jak Wing Commander: Prophecy czy Descent: Freespace, I-War skazują człowieka na ślęczenie przed monitorem całymi dniami i nocami... po prostu nie można się od nich oderwać. Jednocześnie wspomniane hity stawiają bardzo wysoko poprzeczkę dla następnych gier tego typu. Jak się okazuje, dla niektórych produkcji nieco za wysoko.

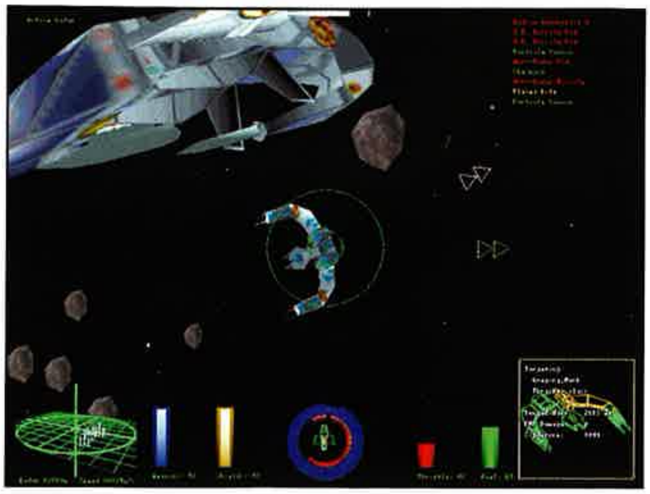
MASTERBOY

Ares Rising to kolejna gra przynależąca do rodziny symulatorów kosmicznych. Imagine Studios już od dłuższego czasu kokietowało graczy zapowiedziami nowej gry, która miała spowodować głęboką niechęć do światła słonecznego i poczucie spełnienia w kosmicznej pustce. „Z pewną taką nieśmiałością" odpaliłem więc grę i podkręciłem potencjometr głośników. Po chwili na ekranie pojawiło się niewielkie okienko, w którym zakwitło intro. Dzięki niemu powoli wnikamy w historię, która się wydarzy i będzie naszym udziałem... Marlowe to facet, dla którego kosmos jest swojskim oceanem, po którym żegluje swoim wysłużonym statkiem. Kiedy przybył do systemu słonecznego Anayed i dostał propozycję niezłej pracy oraz gwarancję na dużą gotówkę, od razu na nią przystał. Nie wiedział jednak, że praca u Heleny Carstairs, prawej ręki twórcy i głowy galaktycznego koncernu IPEC Radivica Karadescu, spowoduje w jego życiu takie perturbacje. Okazuje się, że Marlowe będzie musiał konwojować niezwykle cenny ładunek. Artefakt pozostawiony przez kosmitów i nazwany Omicron Device jest bowiem źródłem niewyobrażalnej energii, której deficyt jak zawsze odczuwają wszystkie galaktyczne światy. Co prawda działanie urządzenia nie jest do końca znane, ale i tak posiadanie artefaktu oznacza de facto niewyobrażalną dotąd władzę. Jak to zwykle bywa, ten tok rozumowania charakteryzuje nie tylko rządy planet, ale i wszelkiego rodzaju ugrupowania i związki terrorystyczne. Żądania kolejnych planet, by udostępnić im Omicron prowadzą wprost do wojny. Nikt nie spodziewa się również, że twórcy artefaktu mogą nagle pojawić się jako kolejny uczestnik gry...

U góry:
A oto kilku pilotów do wyboru.

Skomplikowana sytuacja polityczna to tło do działań Marlowe'a. Zanim wyruszy, musi jednak dokładnie zapoznać się z bazą, dostępnym uzbrojeniem, rodzajem statków i planem kolejnych misji. Te zorganizowane są niemal identycznie jak w Privatterze 2 i to zarówno pod względem struktury, jak i wizualnie (pomieszczenia bazy to jednocześnie pulpity opcji). Oznacza to, że Marlowe przyjmuje po prostu kolejne zlecenia, które pojawiają mu się na komputerze. Możemy więc właściwie ignorować główną misję, wykonując zadania poboczne. Oczywiście wiąże się to ze sporymi profitami. Za gotówkę będzie można zakupić większy statek, lepszą broń i masę dodatkowego sprzętu. Marlowe może cały czas trzymać rękę na pulsie zdarzeń, czytając regularnie newsy, które pojawiają się w systematycznie dostarczanych biuletynach. Mimo że jest to niekiedy dość nużąca czynność, warto jednak przeglądać „prasę", ponieważ często zdarzają się informacje, które można później wykorzystać (np. bunt górników na planecie X spowoduje tam automatyczne podrożenie i zapotrzebowanie na wydobywany przez górników surowiec). Większość misji to standardowe zadania. Konwój, zniszczenie wrogiej bazy, transport ważnych osobistości lub materiałów, misje ratunkowe. Każde zadanie jest jednak przemyślane i opracowane z wielką drobiazgowością. Dobrze również, że Marlowe może skorzystać z porad „przyjaciół", które otrzymuje za pomocą poczty internetowej... o przepraszam... to jest galaktycznej.

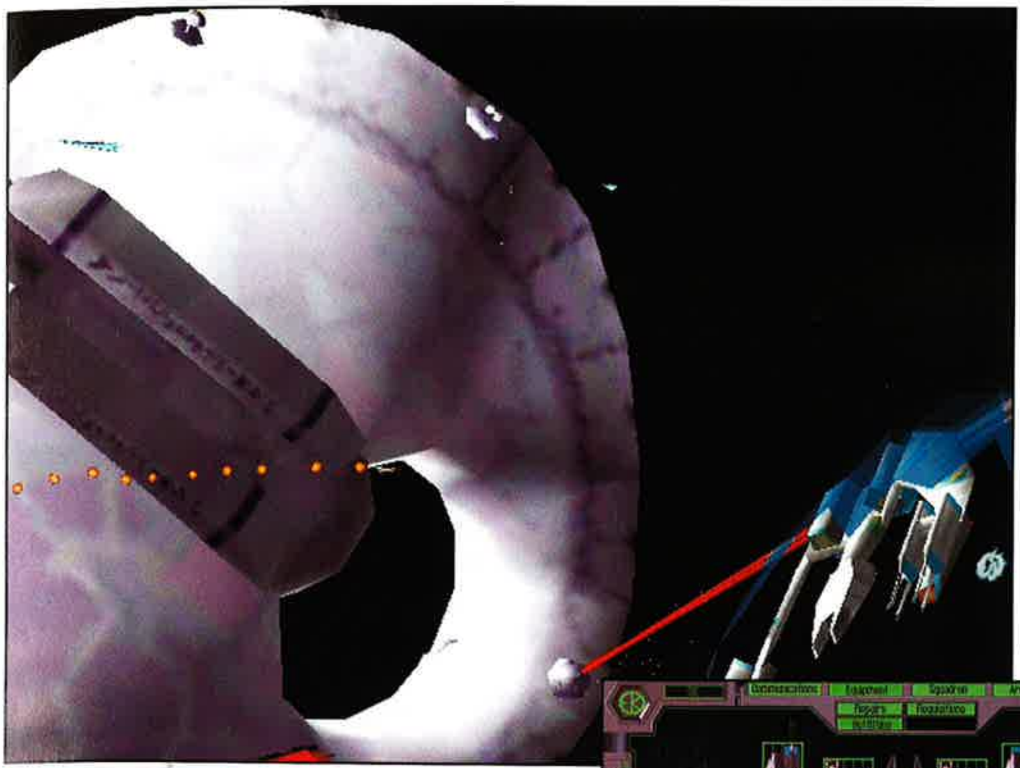
Grę standardowo rozpoczynają misje treningowe, w trakcie których zapoznamy się z obsługą statku kosmicznego, systemem kierowania, bronią. W Ares Rising przyjdzie nam kierować sześcioma odmiennymi jednostkami (scoutem, dwoma myśliwcami i trzema bombowcami). Co ciekawe, można nawet odczuć pewną różnicę w prowadzeniu



Plusy:
- Niezła grywalność
- Przemyślane misje
- Dużo broni

Minusy:
- Beznadziejna muzyka i dźwięki
- Słaba stylistyka
- Cieniutkie intro

Ocena: 5



poszczególnych statków. Oczywiście mają one także odmienne uzbrojenie, szybkości, różnią się zwrotnością. Pulpity poszczególnych statków mają inny wygląd i nieco zmodyfikowany układ „zegarów". Szkoda, że nie można samodzielnie ustalić ustawienia tych wskaźników na ekranie, chociaż możliwość wyboru trzech dowolnych rodzajów widoku pulpitu sterowniczego powinna zminimalizować dyskomfort. Grę rozpoczynamy niewielkim statkiem zwiadowczym The SC-15 Lynx, który mimo że słabo opancerzony i niezbyt szybki, wystarczy jednak do pierwszych zadań. Jego uzbrojenie na pewno nie pozwoli na równorzędną walkę z kilkoma przeciwnikami, dlatego też trzeba starać się jak najszybciej zmienić „wóz". Przeciwnicy bowiem dysponują tak groźnymi zabawkami jak missiles, beam weapon, torpedos, mass cannons. Oczywiście za odpowiednią ilość kredytów Marlowe również będzie mógł zakupić odpowiednie „wykałaczki" Broń jest jednak stosunkowo droga i wyposażenie ciężkiego bombowca klasy The IPEC T-12 Puma wymaga sporych nakładów.

Osobną sprawą pozostaje graficzna strona projektu. Mimo że Ares Rising obsługuje akcelerator graficzny, nie można powiedzieć, że wizualnie zachwyca. Na pewno nie bez znaczenia jest tu prezentacja kabiny pilota w postaci zwykłych bitmap (w Wing Commanderze IV był to obiekt wektorowy), dlatego najlepiej ją wyłączyć. Również stylistyka poszczególnych statków nie robi wielkiego wrażenia, a efekty eksplozji są po prostu słabe. Dobrze chociaż, że HUD, czyli poczciwy wyświetlacz przezierny został dopracowany i prezentuje się całkiem porządnie zarówno od strony graficznej, jak i funkcjonalnie. Zupełnie blado wypada również muzyka, po odsluchaniu której odniosłem wrażenie, że jest to plik w formacie midi wykonany przez mojego młodszego brata. Nie pomyślano także o czymś tak oczywistym jak komendy (np. dla wsparcia), których moglibyśmy posłuchać w intercomie. Dźwięk jest w każdym razie najsłabszą stroną Ares Rising.

Przy tych wszystkich niedociągnięciach, gra ma jednak swój klimacik, a zabawa jest całkiem miła. Mimo że nie ma takiego dreszczyku emocji, jak to było choćby w wypadku I-War, Ares Rising wymaga od gracza sporej koncentracji i pełnego poświecenia, by ukończyć grę. Właśnie to, w połączeniu ze świetną grą w multiplay'u, podnosi nieco końcową ocenę. Czy warto więc zainteresować się tym tytułem? Na pewno! ■

Producent: IMAGINE STUDIOS

Wymagania: P133, WIN95/98, 16MB, SVGA, CDx4

Dystrybutor: IMAGINE STUDIOS

Internet: http://www.aresrising.com

INFO

Quake II Mission Pack: Ground Zero

Poziom zerowy, czyli... najwyższy!

Aż strach sięgać myślą w przyszłość - w przygotowaniu jest tyle rozmaitych shooterów.. I któż to wszystko zrecenzuje?! No nie, bez przesady - jest chłodno! Nie da się ukryć jednak - sporo nas czeka strzelania w nadchodzących miesiącach. Co ciekawe: w większości przypadków będą to gry rewolucyjno-rewelacyjne (choć w większości przypadków oparte na engine Unreal, co z pierwszym - „rewolucja" wprawdzie odrobinę się kłóci, z drugim jednak - „rewelacja" pozostaje w najściślejszej zgodzie), ALE!... Ale niech się żadne wrogie siły nie łudzą: co jak co, ale na dodatki do Quake (w tym przypadku: „dwójki") zawsze znajdzie się na naszych łamach miejsce! No, oczywiście tylko wtedy, gdy rygorystyczne testy danej propozycji wydanej pod znakiem dwukrotnie przekreślonego Q potwierdzą jedyny odpowiadający nam, tj. cholernie wysoki, poziom ich jakości. W przeciwnym wypadku - sorry, stary, no bonus! Życie jest brutalne! Hm, czy po tak wymownym wstępie trzeba dodawać, że Ground Zero - drugi z oficjalnych, „activisionowych" mission packów, stworzony przez Rogue Entertainment, wypadł podczas procedury odsiewającej ziarna od plew co najmniej zadowalająco?...

GEM.INI

Jakość i brutalność - to dwa słowa ze wstępu, jakie powinniście zachować w pamięci. To właśnie one bowiem stanowią kwintesencję całej recenzji! Obszerne i - trzeba przyznać - mocno nieprecyzyjne pojęcia, nieprawdaż? Uściślijmy je zatem. Brutalność? Zrozumiała. Za jakość zaś odpowiada w wypadku Ground Zero - już padła ta nazwa - Rogue Entertainment, czyli grupa, która miewała już do czynienia z produktami tego typu! Dwa przykłady: antyczny już niemal, lecz mimo upływu czasu wciąż oryginalny Strife (udana kompilacja shooterka i gry role playing) oraz mission pack (również drugi - omen?) do Quake - Dissolution of Eternity. Czy tytuły te poruszają jakieś czułe nutki?! Ci, u których otworzyła się odpowiednia klapka w mózgu wiedzą już czego oczekiwać - mianowicie: fantastycznej zabawy! Nie da się ukryć bowiem, że co jak co, ale pomysły to Oni zawsze mieli znakomite! Tylko z realizacją jakby nie zawsze...

Ale nie tym razem! W przypadku Ground Zero bowiem przeszli nie tylko samych siebie, ale i wszystkich innych twórców „cusiów", składających się na ogromną rodzinę Quake II! Innymi słowy: są najlepsi! Dawno już bowiem nie widziałem tak świetnego designe'u poziomów, tak kapitalnie zaprojektowanej i wyważonej broni, tak przemyślnie wykoncypowanych przeciwników, wreszcie tak wielu skutecznych (czasem wręcz śmiertelnie) dodatków - power-up'ów (czyli - po naszemu - „świetlików")! Słowa bez pokrycia?! Eee - skąd ta niełladna myśl! Zresztą - czytajcie dalej; zobaczycie!

Ano właśnie - designe poziomów. Uaaah! Ogromne, niesamowicie ciekawe, utrzymane w klasycznym dla „dwójeczki" techno-industrialnym klimacie! Słowem: re-we-la-cyj-ne! Nie lepsze jednak od tych z Unreal :)). Prawdziwie imponująca jest - jak na dodatek - ich liczba! Okrągłe piętnaście dokładnie i całkowicie nowych - dających wgląd w nieznany dotychczas wymiar miast Stroggów - poziomów w kampanii, oraz całe 14 map deatchmatchowych. Co do tych ostatnich jedno zastrzeżonko, które dla wielu (tych dysponujących sztywnym łączem) może być jedynie zaletą - otóż: są OGROMNE! Doprawdy przy grze w kilka zaledwie osób (w lokalnej) ciężko się zlokalizować... A co to za walka bez przeciwników?! Aha - jeszcze jedno - zaistniał zupełnie nowy tryb multiplaya! Jest to coś w stylu unrealowego King of the Hill - fragi lecą nie tylko za pracowite eliminowanie zwyczajnych przeciwników, ale i za „strącenie" Tag'a, którego aktualny kurs to: pięć killsów plus niespodzianka! No no!

Księga broni i „potworzy"... i tak zwykło się je zestawiać ;). Te nowe to: - uwaga! - Piła łańcuchowa!! Nareszcie! Jak za czasów starego, dobrego Doom II! ...And let the slaughter begin! Kolejne - nie mniej spektakularne, acz bardziej - rzekłbym - „do przewidzenia": ETF Rifle (coś w stylu nailguna z „jedynki"), Prox Gun - no, tu muszę się rozwinąć: wystrzeliwuje fantastycznie i śmiertelnie efektywne miny wykrywające ruch! Zabawka wręcz idealna do pułapkowania (i bezsprzecznie najlepsza przeciw... bleee!: pająkopodobnym Stalkerom!). I - the last but not least - Plasma Beam; cudeńko wystrzeliwujące strumień czystej... hm - energii? Ale, ale! To jeszcze nie koniec - do broni (sprawdzającej się wprawdzie jedynie w defensywie, ale zawsze!) zaliczyć można (i trzeba!) również coś, co nazwane zostało Tesla Mine. Po jej uaktywnieniu przez chwil kilka tworzyć ona będzie obszar, wewnątrz którego każdy przeciwnik, ba! - każdy obiekt (więc i wraża rakieta) traktowany będzie dużej mocy i co ważniejsze: ciągłym, ładunkiem elektrycznym.

Spójrzcie zresztą na screeny - powinien być widoczny Daedalus, któremu, widać, gorąco roztapia skrzydełka!

No, teraz CI ŹLI! Po kolei jeśli można - nie pchać się jeden przez drugiego! Najpierw najmniejsi! No! Turret (działko strażnicze - wiadomo o co mu chodzi; istnieją trzy odmiany - wyposażona w blaster, kar-masz i wyrzutnię rakiet). Następny proszę: aaa - Stalker - pająkopodobna, mordercza ohyda! Z dala sieje z blasterów, w zwarciu korzysta ze stalowych ostrzy! Uwaga: spryciarz z niego - wyprzedza strzały, uskakując w razie potrzeby na strop! Numer trzeci: pan Medic Commander! Usprawniona wersja znanego już nam przyjemniaczka! Nic dodać, nic ująć! Kolejka, drogi panie, a pan tak w powietrzu? Oto Daedalus - „tatuś" Icarusa. Środki ofensywne: blastery na ramionach; środki defensywne: Power Screen (tarcza energetyczna). Sympatyczny nawet... jednak: dość sympatyczny :)). I wreszcie latająca zgroza - Carrier! Przyznaję, że jedynym sposobem nań jest... unikanie go za wszelką cenę! Nie dość bowiem, że jest twardy niczym kowadło, nie dość, że wyposażony jak, bez mała, nasz heros (dwa karabiny, Railgun i w dodatku granatnik), to jeszcze przywołuje na pole konfrontacji poglądów silne argumenty w postaci Flyerów (jakby nie było: nazwa - lotniskowiec - zobowiązuje). Wspomniałem choć słowem, że lata? Nie?! Więc: LATA! Oczywiście pozostają jeszcze CI NAJWIĘKSI: Strażniczka i Queen-bitch (pozostawię to w wersji oryginalnej, tak na wszelki wypadek ;)), ale niech to będzie dla naszego żołnierzyka niespodzianka!

Kilkanaście zdań powyżej na papier spadło określenie „świetlik". Teraz zaś dopiero spostrzegłem, że - jako że pochodzi ono z zamierzchłych czasów bezwzględnej i przez nikogo nie kwestionowanej dominacji Quake (tam, po znalezieniu takiego bonusika rzeczywiście się świeciło) - nie bardzo pasuje do aktualnej sytuacji! W tej bowiem chwili efekty ich działania są na tyle zróżnicowane, że już nie zawsze nasz heros samodzielnie musi świecić oczami! No i świetnie - lecimy z koksem (koksami?) - oto przegląd tych nowych: Double Damage (pół Quada ;)), IR Gogles (gogle na podczerwień), Defender Sphere (kula lewitująca nad głową naszego dzielnego marine; atakuje przeciwnika i zarazem „spławia" obrażenia zadawane przezeń zadawane). Mało? Cóż - tyle nowego w single player - co z deathmatchem?! Proszę: Vengeance Sphere (efekt jak wyżej, plus niewielka niespodzianka dla tego, który odważył się sprowadzić nas do ćwiartki zdrowia! - he he!), Hunter Sphere (oczko wypatrujące i eliminujące bez cienia litości nierozsądnych - czyli wszystkich oprócz nas), Anti-matter Bomb (nazwa mówi sama za siebie), i wreszcie Doppelganger (hm, jak HoloDuke, tyle tylko, że, no... sporo lepszy!). No i...?! Idee, które jakby znane są skądinąd? A cóż to za różnica? Przecież i tak chodzi o to, by się dobrze bawić!

No i cóż o tym wszystkim sądzicie? Nieźle? Całkiem dobrze? Dobrze? Świetnie? Doskonale?! Otóż to: właśnie, doskonale! To określenie najlepiej pasuje do ogólnego obrazu Quake II Mission Pack (2): Ground Zero! Gra się bowiem wyśmienicie! I to niezależnie od tego, czy samotnie, czy z (nie)przyjaciółmi! Czy warto więc wydać tych kilkadziesiąt (obawiam się, że nieco więcej...) złotych, jakich niewątpliwie zażądają od nas - biednych graczy - okrutni sprzedawcy? Ależ oczywiście - TAK! Bez chwili namysłu! ■

Plusy:
- kapitalny design poziomów (15 i 14)
- nowe, ciekawe, a czasem nawet przydatne znajdźki ;)
- nowe, śmiertelnie groźne potwory
- nowe, niezwykle efektywne egzemplarze broni
- nowe, tagowe deathmatchowanie
- muzyka w audio (to norma, ale...)

Minusy:
- gdyby to był dodatek do Unreal, rzekłbym - grafika i AI przeciwników, ale to przecież „tylko" QII...

Ocena: 9

Q-ACTION

Producent: Rogue Entertainment/Activision

Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: http://www.activision.com

INFO

Dune 2000

Powrót do źródeł

Od czasu pojawienia się na rynku Command & Conquer i Warcraft, toczy się nieustanna dyskusja - która z tych gier jest lepsza? Studiując prasę komputerową do tej pory można znaleźć listy od najróżniejszych zapaleńców, argumentujących przewagę jednej nad drugą. Pośrednio próbują oni udowodnić też przewagę Westwood nad Blizzard i na odwrót.

ANAKHA

Przyznam się szczerze, że zawsze bawiły mnie te dyskusje, gdyż nigdy jakoś nie uwzględniano w nich Dune 2. A to właśnie ten program jest prekursorem wszystkich RTS-ów. Tutaj po raz pierwszy wprowadzono walkę w czasie rzeczywistym i pokazano, że strategia wcale nie musi wyglądać sterylnie. Przeciwnie, w tamtych czasach gra posiadała świetną, kolorową grafikę. Dopiero potem ukazał się Warcraft, na amen już umieszczając na rynku kategorię gier określaną mianem Real Time Strategy.

Czas płynął naprzód - pojawiały się coraz to nowsze RTS-y, które prześcigały się w olśniewaniu jeszcze lepszą grafiką i dźwiękiem (gdyż śmiem twierdzić, że w kwestii AI nie zmieniło się wiele). Diuna ustąpiła pola innym tytułom, jednakże utrwaliła mi się jako jedna z najlepszych gier, w jakie kiedykolwiek grałem. Dlatego też ze szczególnym entuzjazmem przyjąłem wieści, że Westwood postanowiło odkurzyć trochę swój produkt i ubrać go we współczesne szaty, zmieniając kosmetycznie tytuł z „Dune 2" na „Dune 2000".

No tak. Klasyczny błąd - facet, który dyskutuje na temat swoich zainteresowań, z góry zakłada, że wszyscy wiedzą, o co chodzi. Niektórzy z czytelników z pewnością zielonego pojęcia nie mają, co to takiego ta Diuna (na stos z ignorantami!). Śpieszę więc z wyjaśnieniami. Powieść Diuna ukazała się w 1965 roku. Wśród fanów S-F szybko stała się powieścią kultową, z autora zaś (Franka Herberta), a był ci on jednym z wielu piszących do tej pory S-F - ani lepiej, ani gorzej, uczyniła w końcu jednego z najbogatszych pisarzy w Stanach (pierwsza milionowa zaliczka to właśnie Herbert!). Sam czytałem ją w siódmej lub ósmej klasie podstawówki (na przekór swojej polonistce, która szturmowała Baczyńskim i innymi, za przeproszeniem, pierdołami) i dość mgliście pamiętam już całą intrygę. W dużym skrócie, akcja rozgrywa się gdzieś około roku 10.000. Podróże międzygwiezdne są możliwe dzięki Przyprawie - substancji, która u zażywających ją wywołuje różne mistyczne efekty. Przyprawa występuje tylko na jednej planecie - pustynnej Diunie. Diuna do tej pory była zarządzana przez okrutny ród Harkonnenów, zamieszkujących planetę Giedi Prime. Teraz jednak imperator Szaddam IV postanowił przekazać ją rodowi Atrydów z planety Kaladan. Rzecz jasna, Harkonnenowie nie mieli zamiaru oddawać bez walki swoich wpływów, intencje imperatora okazały się dość zdradzieckie, zaś do gry włączyli się też rodowici mieszkańcy Diuny, twardziele nad twardzielami - Fremeni. Taki skrót książki liczącej coś około czterystu stron brzmi może banalnie, jednakże tym, którzy do tej pory jej nie czytali, a lubią fantastykę, polecam ją gorąco. Należy też wspomnieć, że Herbert nie poprzestał na jednym tomie - powstawały kolejne powieści rozrastającego się niepowstrzymanie cyklu: Mesjasz Diuny, Dzieci Diuny, Heretycy Diuny, Bóg Imperator Diuny i Diuna: Kapitularz. Powodzenie tej serii oczywiście nie mogło nie zwrócić na siebie uwagi Hollywood i w fabryce snów powstał w końcu film „Diuna", w reżyserii Davida Lyncha. Różnie mówiono o tym przedsięwzięciu, fani książki twierdzili, że przesłanie powieści zostało spłycone, mnie osobiście bardzo się podobał. W jednej z ról zagrał nawet popularny ówcześnie piosenkarz Sting... ale poza licznymi konwentami fanów S-F, gdzie przez kilka lat był obowiązkową pozycją, film nie odniósł sukcesu, mimo że niektóre sceny zaplanowano z dużym rozmachem.

Aż przyszła era gier komputerowych. Twórcy oczywiście nie mogli zrezygnować z takiej gratki i wzięli się za temat postękując z uciechy. I tak pojawiła się „Dune". Była to w zasadzie gra strategiczno-przygodowa firmy Westwood, w której animując postać Paula Atrydy trzeba było przeciągnąć na swoją stronę plemiona mieszkańców pustynnych siczy, Freemenów, i przy ich pomocy odbić planetę z łap wstrętnych Harkonnenów. Jakiś czas potem panowie z Westwood postanowili jeszcze raz wykorzystać dzieło Herberta, stwarzając „Dune 2". O ile pierwsza gra bardziej dokładnie odwzorowywała realia świata stworzonego przez Herberta, w drugiej postawiono raczej na widowiskowość rozgrywki. Na poczekaniu wymyślono trzeci ród - Ordosów, zaś fabułę mocno spłycono. Otóż w

grze imperator ogłasza sezon otwarty na zdobywanie Diuny. Który z trzech rodów, niezależnie od użytych środków, podbije całą planetę, otrzyma ją w użytkowanie.

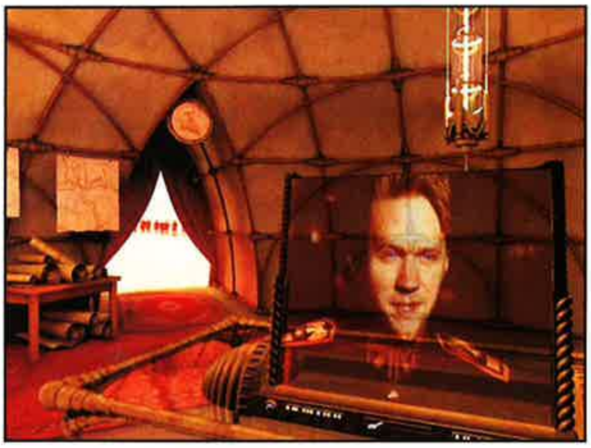
Teraz, kiedy już wszyscy z grubsza wiedzą, co jest grane, możemy przejść do właściwego opisu. Jako że nie wyobrażam sobie, iż można by recenzować tę grę bez odwoływania się do pierwowzoru, czytelnicy, którzy mieli z nim do czynienia będą na uprzywilejowanych pozycjach.

Na początek wprowadzenie. „Dune 2" zajmowała cztery dyskietki 1.2Mb i do tej pory pamiętam, jak spadłem z krzesła, kiedy odpaliłem ją na Sound Blasterze i usłyszałem pierwsze dialogi z intro. Toteż kiedy uruchomiłem opisywaną tu grę, mój entuzjazm przeszedł w zdumienie, a następnie umiarkowany niesmak. Otóż, intro jest... identyczne jak w pierwowzorze. No, może nie identyczne. Rzecz jasna, grafika została znacznie polepszona, jednakże kolejne kadry i treść pozostały nie zmienione. Trochę mnie to zdziwiło, gdyż oczekiwałem jakichś innowacji. A kiedy usłyszałem narratorkę, trochę mnie zemdliło. Ludzie, przecież tamta była o niebo lepsza! Jej głos i intonacja były bajeczne, zaś ta wymawia kwestie tak, jakby gonił ją ktoś z dubeltówką.

Zaczynając właściwą rozgrywkę, wybierasz, którym z rodów będziesz kierował. Pomijając aparycję i kwestie moralne, Harkonneni posiadają najbardziej śmiercionośny arsenał, Atrydzi są pośrodku, zaś Ordosi dysponują najsłabszymi zabawkami. Każda z ras posiada mentata - doradcę, który przekazuje nam zadania dotyczące konkretnej misji, a także omawia nowości techniczne. Tu ciekawostka dotycząca aktorów - w grze mentata Atrydów gra John Rhys-Davies, znany też światkowi komputerowemu jako Paladine z „Wing Commandera".

Kiedy już dokonasz wyboru, rozpoczyna się zabawa. Pierwsze wrażenia - „chłopaki, ktoś przeniósł Red Alert na pustynię!". Uwaga ta dotyczy, rzecz jasna, grafiki. Otóż Westwood nie wysilił się zbytnio i przeniósł żywcem design wyżej wspomnianej gry do opisywanej, wprowadzając jedynie drobne, kosmetyczne zmiany. Szczerze mówiąc, mając na uwadze zwiastuny dotyczące „Tiberian Sun", z których wynika, że grafika ulegnie poprawieniu na całej linii, zawiodłem się bardzo na „Dune 2000". Moja wymarzona gierka zaczynała stopniowo zamieniać się w dość pospolitego RTS-a.

Po odnotowaniu tego faktu zacząłem brnąć dalej. Jak to w tego typu grach bywa, w początkowych misjach twoje zadanie polega na zebraniu określonej liczby przyprawy, zaś dostępne jednostki nie grzeszą zaawansowaniem technicznym. I tak, do naszej dyspozycji oddane zostały lekkie oddziały piechoty i lekkie pojazdy zwiadowcze. W miarę rozwoju rozgrywki pojawiają się coraz to skuteczniejsze narzędzia destrukcji - piechota



rakietowa, lekkie i ciężkie czołgi, wyrzutnie rakiet. Jednym słowem - nic nowego. Jak to też bywa, każdy z rodów posiada jakąś specyficzną jednostkę. I tak, Harkonneni dysponują dwulufowym czołgiem, Devastatorem, który posiada również sprytną umiejętność autodestrukcji, powodującą spore zniszczenia w najbliższym otoczeniu. Atrydzi mają swojego Sonic Tanka, który zamiast standardowego działa ma na wyposażeniu generator skoncentrowanej fali dźwiękowej, morderczej dla piechoty, a trochę mniej skutecznej na pojazdy opancerzone. Ordosi zaś mają zmodyfikowaną wyrzutnię rakiet, która zamiast konwencjonalnej rakiety wystrzeliwuje gaz, powodujący, że trafiona jednostka tymczasowo przechodzi pod twoje rozkazy. W dwóch ostatnich misjach masz też możliwość zbudowania pałacu. Po jego postawieniu każdy z rodów zyskuje dodatkową opcję: Harkonnenowie mogą odpalić raz na jakiś czas pocisk Ręka Śmierci (jego siła została znaczącą zredukowana w stosunku do odpowiednika z „Dune 2"), Atrydzi mogą wezwać na pomoc Fremenów (marna to pomoc), zaś Ordosi - wysłać sabotażystę.

A więc nie wprowadzono żadnych zmian w stosunku do pierwowzoru. Programistom nie chciało się wymyślić ani jednej nowej jednostki. No, może z wyjątkiem inżyniera przejmującego budynki przeciwnika (czego w „Dune 2 nie było), faktu, że można reperować budynki, i ograniczenia możliwości manewru ze względu na ukształtowanie terenu (w „Dune 2" był on całkowicie płaski). Wspomnijmy dla ścisłości, że w grze pojawia się jeszcze jedna nowa jednostka - niejaki thumper (piechociarz wabiący czerwie), dostępny w multiplayerze. No właśnie - wprowadzono też tryb multipalyer (którego nie będę tu szerzej opisywał, gdyż jest identyczny jak w „Red Alert"). Jednak są to innowacje tylko w stosunku do „Dune 2", a nie najnowszych gier, w których są to możliwości stare jak świat (RTS-ów).

Na dole po lewej:
Czy nie przypomina to Wam czegoś dobrze znanego?

Jednostki - do raportu

Oddział	U kogo	Pancerz	Energia	Koszt (*)
Lekki Inf	U wszystkich	Infantry	600	50
Trooper	U wszystkich	Infantry	700	90
Engineer	U wszystkich	Infantry	500	400
Thumper	U wszystkich	Infantry	375	200
Sardaukar	Imperium	Infantry	1000	120
Fremen	Atrydzi	Infantry	700	NIC
Saboteur	Ordosi	Infantry	400	NIC
Harvester	U wszystkich	Mocny	4500	1200
Trike	Atr. & Hark.	Brak	900	300
Raider	Ordosi	Brak	1000	350
Quad	U wszystkich	Lekki	1100	400
Atr. Combat Tank	Atrydzi	Mocny	2100	700
Hark. Combat Tank	Harkonneni	Mocny	2700	700
Ord. Combat Tank	Ordosi	Mocny	1800	700
MCV	U wszystkich	Lekki	4500	2000
Missile Tank	Atr. & Hark.	Brak	1300	900
Siege Tank	U wszystkich	Lekki	1200	700
Sonic Tank	Atrydzi	Lekki	3000	1000
Devastator Tank	Harkonneni	Mocny	5000	1050
Deviator	Ordosi	Brak	1100	1000
Carryall	U wszystkich	Lekki	4800	1100
Ornithopter	Atrydzi	Lekki	900	NIC

(*) - koszt jest zależny od stopnia trudności gry

Na ukamienowanie (lub udyskietkowanie) zasluguje też ten, co wymyślal charakter misji. Raz, że teoretycznie są one zmienione w stosunku do oryginalu (jakoś tego nie zauważyłem). Dwa - żadnego urozmaicenia. Cel każdej z nich można scharakteryzować słowami „wyrżnij wszystkich". W grze nie występuje żadna misja, w której nie mamy bazy i musimy coś osiągnąć określonymi siłami.

Dla oddania sprawiedliwości należy też wymienić pozytywne strony nowej wersji... Filmiki pojawiające się w przerwach między kolejnymi misjami sugerują dużą inspirację filmem. Mroczna atmosfera, budynki, kostiumy, a nawet aktorzy - facet grający imperatora w filmie występuje również tutaj, mentat Harkonnenów też wygląda bardzo znajomo (pewności jednak nie mam), a także niebieskooka Fremenka w filtrfraku (hermetyku). Pojawiają się też Bene Gesserit (dlaczego tylko w filmikach!). Na ogromne uznanie zasługuje muzyka - już w „Dune 2" w pale się nie mieściło, jak wspaniałą muzykę autorzy upchnęli na siedmiu megsach, teraz zaś stała się ona jeszcze lepsza, czerpie też dużymi garściami z soundtracku do filmu. Ma być ona dostępna osobno na kompaktach w formacie audio. Z drobniejszych plusików należy przyznać, że wygląd jednostek piechoty pasuje świetnie.

Koniec końców, zawiodlem się. Serce mi się krajało, kiedy grę, która była moją gwiazdą przewodnią od czasu, gdy pojawiły się zapowiedzi, musiałem brutalnie zjechać. Tak długo oczekiwana, zapowiadana na genialną i jedyną, „Dune 2000" okazała się (jak na ironię) w dużej mierze kserokopią oryginału, wzbogaconą o praktycznie nie zmieniony engine „Red Alert". Aż żal uszy ściska, gdy sobie człowiek (a zwłaszcza ten, kto czytał książkę) pomyśli, co mogli stworzyć panowie z Westwood, mogący czerpać garściami z dzieła Herberta. Najróżniejsze nowe jednostki, jak wielgachne Robale (zostały okiełznane przez Fremenów, którzy używali ich jako wierzchowców, czego więc wezwani przylażą na piechotę?), odziały Fremenów przekształcających pustynne tereny w bogate oazy (co stanowiłoby świetny manewr pozbawiający przeciwnika Przyprawy), wprowadzenie wątku mistycznego (zakon żeński Bene Gesserit), urozmaicenie grafiki, zróżnicowanie charakterów misji.

Nie zrozumcie mnie źle - gdyby ta gra pojawiła się przed „Red Alertem", pewnie to ona zebrałaby jego laury, gdyż pod względem wykonania wcale mu nie ustępuje, a miejscami nawet przewyższa. Jednakże, niestety, czas płynie naprzód, a „Dune 2000" nie wprowadza niczego nowego do gatunku (z wyjątkiem czerwi, które próbują pożreć twoje żniwiarki i inne jednostki stojące na piachu). Jest ona propozycją godną uwagi raczej tylko dla fanów książki, filmu i części poprzedniej (chociaż przyznać trzeba, że w takiej roli sprawdza się dość dobrze), tudzież dla maniakalnych kolekcjonerów wszystkich gierek tego gatunku (a tacy też się zdarzają). Nie należy spodziewać się natomiast, że przyciągnie ona kogoś nie ze względu na sentymenty, tylko na samą rozgrywkę (chyba że ów ktoś dostrzeże jej osobisty czar). Szkoda, wielka szkoda, gdyż teraz hasło Diuna przez mniej doświadczonych graczy może być kojarzone nie z prekursorstwem w gatunku RTS-ów, a z małpowaniem „Red Alerta".

P.S.: Ludzie, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z cyklem „Diuna" mogą odjąć sobie jeden punkt od oceny końcowej. ■

Veto Mac Abry

Pozwalam sobie zupełnie nie zgodzić się z końcową oceną gry. Co do mnie - jestem w dołku psychicznym po obejrzeniu tego czegoś, co nazywa się Dune 2000. Choć właściwsza nazwa powinna brzmieć raczej: C&C: Dune 2000 pack. Mówiąc wprost, jestem ogólnie rozczarowany tą grą. Nie dlatego, że jest zła. Ale dlatego, że nie wiedzieć czemu oczekiwałem czegoś genialnego. A co otrzymałem? Klasyczny, schematyczny RTS! Prawdę powiedziawszy, przez kilka minut myślałem, że oto za chwilę na ekranie pojawi się napis „cha, cha, cha - ale Was nabraliśmy" i... zacznie się PRAWDZIWA Dune 2000, gdzie zmiany nie będą polegały na dodaniu grafiki SVGA i symbolicznej ilości jednostek, żeby nie było gadania, że NIC nie zmieniono. Oczekiwałem czegoś wielkiego, z rozmachem, wykorzystującego to wszystko, co ulepszono w RTSach przez te lata dzielące oryginał od remake. Tymczasem... no co tu gadać - ta giera jest gorsza od większości porządnych RTSów z ostatnich dwóch lat! To jest naturalnie moje skrajnie subiektywne zdanie ale... Dune 2000 to dla mnie maksymalnie (i z sentymentu dla jej przodka) 6/10. Jak do tej pory, to w kategorii Najgorępcej Oczekiwane i Najbardziej Rozczarowujące Gry Roku 1998 Dune 2000 jest na czele stawki...

Ps. Przy okazji polemizowałbym z tezą, że Dune 2 jest prekursorem gier z gatunku RTS. Jest to równie powszechne, co fałszywe przekonanie. Pierwszą grą, która spełniała WSZYSTKIE zasady, jakie powinien mieć RTS, była znana posiadaczom ZX Spectrum Nether Earth (wspominałem o niej przy okazji recenzji Refluxa).

Plusy:
- remake klasycznej giery
- wizualnie całkiem niezła
- filmy też OK
- no i jest multiplayer

Minusy:
- jest to remake „po najmniejszej linii oporu"; brak tu innowacji
- oprócz podrasowania grafiki - praktycznie zero istotnych zmian
- w sumie standardowy RTS
- z dużej chmury mały deszcz...

Ocena: 7

INFO

Producent: Westwood/ Electronic Arts

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, karta muzyczna, CDx4

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.dune2000.com

Motocross Madness

Różowe wyścigi

Do niedawna jeszcze producenci gier nie rozpieszczali zwolenników komputerowych wyścigów motocyklowych. Dopiero wprowadzenie na rynek akceleratorów grafiki zmieniło tę postać rzeczy. Niedługo po narodzinach 3Dfx ukazał się nieprawdopodobny Moto Racer, a wkrótce po nim nastąpił istny wysyp gier tego typu. (Przykładem niech będzie Redline Racer czy Castrol Honda Superbike). Wszystkie trzy posiadały jednak jedną wadę: były przeznaczone dla fanatyków superbike'ów. Co prawda w Moto Racer było kilka tras motocrossowych, ale były one potraktowane jako „dodatek" do tras dla superbike'ów. To właśnie postanowili zmienić faceci z Microsoftu, wydając Motocross Madness.

ELD

Trzeba przyznać, że wstrzelili się w rynek w odpowiednim czasie, bowiem chyba wszyscy zwolennicy jednośladów czekają na kontynuację znakomitego Moto Racera z cyferką 2. A jak najlepiej skrócić sobie czas oczekiwania? Oczywiście grając w podobną grę wydaną przez konkurencję. Problem w tym, że Motocross Madness jest słabszy od Moto Racera. Przynajmniej jak dla mnie. Oczywiście MM ma zdecydowanie więcej trybów gry, bo aż cztery. Prawdę mówiąc do gustu przypadł mi tylko jeden, a mianowicie Supercross. Jest to typowy motocross, rozgrywany na stadionie. Zresztą każdy z Was zapewne oglądał takie zawody na kanale Eurosport. Bardzo małe, ciasne pętle z ogromniastymi muldami. Jeździ się w tym trybie naprawdę cool. Szczególnie fajne są skoki na muldach. Leci się i leci... Co prawda chodzi przecież o to (albo nawet leci), aby te skoki były jak najkrótsze, ale miło jest pobujać w powietrzu.

Pozostałe trzy tryby dają nam możliwość zabawy na świeżym powietrzu. W każdym z nich obowiązują jednak inne zasady. Stunt Quarry polega na wykonaniu w odpowiednim czasie jak największej ilości figur akrobatycznych (hmmm... nie wiedziałem, że jazda na motocyklu ma tyle wspólnego z łyżwiarstwem figurowym). Punkty otrzymuje się tutaj za każdą akrobację nie zakończoną upadkiem. Następne dwie opcje, Baja i National Race, są podobne do siebie. Baja polega na jeżdżeniu po otwartym terenie i zaliczaniu po kolei punktów kontrolnych. Poza tym nie obowiązują tutaj żadne zasady. Kursor pojawiający się na ekranie wskazuje nam drogę do następnego punktu kontrolnego... ale można spróbować jechać na skróty. Podobnie jest w trybie National Race, z tą jednak różnicą, iż tutaj mamy wytyczoną konkretną trasę, po której musimy jechać. Da się co prawda z niej zjechać... ale nie na długo. Po kilku sekundach automatycznie zostajemy cofnięci do miejsca, w którym zjechaliśmy z trasy. Jednak w National Race gra się tylko trochę mniej przyjemnie niż w Supercross. Takie atrakcje przygotowano dla samotnego gracza. Dla zwolenników multiplayerów przygotowano możliwość gry przez Internet, LAN oraz modem.

Grafika Motocross Madness prezentuje się bardzo dobrze, ale cóż się dziwić, skoro MM jest w zasadzie dzieckiem Monster Truck Madness. Ośmielam się nawet zaryzykować stwierdzenie, iż krajobrazy oraz sam wygląd tras jest lepszy niż w Moto Racer. Wszystko jest ładnie dopracowane i brak tu jakichś bugów. Jeszcze lepiej wyglądają stadiony, na których jest rozgrywany supercross. Kolorystycznie MM jest raczej stonowany i panują tutaj „ziemiste" kolory. Przesadzono za to z kolorami motocykli i kombinezonów zawodników. Są one... makabryczne. Wzbudziły u mnie uśmiech politowania, kiedy zobaczyłem kombinezony koloru różowego lub jasnozielonego. To jednak chyba jedyny minus grafiki. Oczywiście gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą (a gdzie motor odpalają, tam siwy dym). Tak też jest w przypadku Motocross Madness. Bardzo dobra grafika odbija się na wymaganiach sprzętowych. Co prawda w instrukcji autorzy piszą, że do gry potrzebne jest tylko 16 MB RAM, ale skoro w kilku przypadkach na 32 RAMu mój blaszak zaczął charczeć... To wolę nie myśleć co się dzieje na 16 RAMu. (Prawdopodobnie żabing jest totalny). Motion capture w MM stoi raczej na słabym poziomie. Zawodnicy poruszają się jak roboty i nawet upadki wyglądają sztucznie. Do tego jeszcze ta powolność. W Moto Racer wyścig toczył się w zdecydowanie szybszym tempie.

To wszystko da się jeszcze przeboleć. Największą jednak bolączką Motocross Madness jest sterowanie. Panowie z Microsoftu za cel postawili sobie chyba nauczenie wszystkich opanowania w stopniu zaawansowanym obsługi klawiatury. Na początku nawet mnie to śmieszyło, ale potem zaczęło denerwować. Po co komu do sterowania motocyklem kilkanaście klawiszy??? Na całe szczęście na upartego wystarczą do jazdy klawisze kierunkowe plus dwa do sterowania w powietrzu. Reszta klawiszy po prostu służy do trzaskania figur akrobatycznych. W powietrzu kontrola jest banalna. Za pomocą owych dwóch klawiszy albo pochylamy się do przodu, albo do tyłu i nasz motocykl opada na ziemię na przednie koło lub tylnie. Jak widać jako symulacja Motocross Madness również posunął się do przodu w stosunku do Moto Racera. Muzyka i dźwięk nie są zbyt oryginalne. Ale cóż można wymagać od gry tego typu? Chyba tylko realistycznego odgłosu silnika, a ten warunek MM spełnia. Muzyka jest natomiast baaardzo przeciętna i nudna.

Reasumując: Motocross Madness w swoich założeniach miał chyba być jak najwierniejszą symulacją jazdy motocyklem crossowym. Jeżeli tak, to MM wywiązuje się z tego całkiem przyzwoicie. Niestety to nie wszystko. Tej grze brakuje przede wszystkim spontaniczności. Dlatego też przegrywa rywalizację z dość już starym Moto Racer, a przecież już niedługo pod nasze strzechy trafi Moto Racer 2... Dlatego (jak uważam) Motocross Madness ma przed sobą raczej krótką karierę. ■

U góry:
Sami przyznacie, że kolory kombinezonów są... takie trochę dziwne...

Plusy:
- grafika
- opcja Supercross

Minusy:
- wymagania sprzętowe
- motion capture
- kolorystyka kombinezonów
- sterowanie!!!

Ocena: 6

INFO

Producent: Microsoft

Wymagania: P133, WIN95, CDx2, 32 RAM, SVGA, karta muz, akcelerator.

Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924

Internet: http://www.microsoft.com/games/

Creatures 2

Kreaturki

No i tak to się musiało skończyć - zostałem ojcem! He, nie byłoby w tym zapewne niczego nadzwyczajnego (ostatecznie ludziom nie takie rzeczy się przytrafiają...), jednak ja - tego można było się spodziewać... - dokonałem tego w naprawdę imponującym stylu! Innymi słowy: wkopałem się na podziwu godną głębokość. Dość jednak narzekań - po prostu będę musiał zapomnieć o wpatrujących się w nas (tj. we mnie i gromadkę moich podopiecznych) z zabójczym wręcz skupieniem oczach... ludzkości i... robić swoje. Nie można jednak dziwić się temu uporowi skrzącemu się w tych pradawnych ślepiach. Czyż bowiem nie powierzono mojej osobie (szczerze przyznam: kompletnie nie nadającej się do spełniania chlubnej roli przewodnika i opiekuna) CZEGOŚ, co jest autentycznym Dziedzictwem Ludzkości - jednym z dwustu przykładów geniuszu ludzkiego, które mają zostać złożone w najbezpieczniejszym miejscu na naszym globie?! To ostatnie zaś celem - w wypadku ostatecznego wyniszczenia się naszego rodzaju - świadczenia: oto niegdyś żyli tu TACY właśnie ludzie!...

GEM.INI

O czym jednak mowa? I czy aby na pewno nie pomyliłem redakcji, i na łamy pisma, które jak do tej pory zajmowało się dobrze pojętą rozrywką oraz - owszem - edukacją, ale na pewno nie moralizatorstwem, próbuję przemycić rzeczy TAK wielkie?! Otóż - nie! Cały wstęp dotyczy bowiem na pewno... hm: gry? programu? czegoś więcej?!... o nazwie Creatures 2 - sequelu zaprezentowanych blisko dwa lata temu, po dziś dzień jednak uwielbianych Stworzeń. ...No - uwielbianych, jednak raczej poza granicami naszego kraiku. Jeśli jednak czytacie te słowa, to być może zaznajomieni jesteście z tym, tak odmiennym w swej istocie od wszystkiego, co zwykło gościć na dyskach twardych naszych blaszaków - dziwem. Więcej nawet: kto wie - może gdzieś w duszy odzywa się od czasu do czasu jakiś nieśmiały sentyment do nazw Albia, Norn, Grendel?...

Tym jednak, którym wyżej wymienione słowa nie tylko nie mówią nic, ale i brzmią wyjątkowo dziwacznie, winien jestem niewielkie wprowadzenie. Otóż - jako się rzekło - blisko dwa lata temu, za sprawą przedsiębiorstwa CyberLife i ich Creatures, dla wielu, wielu ludzi (sprzedano ponad pół miliona kopii programu!) otworzyły się bramy do wirtualnej, lecz cudownie wręcz prawdziwej krainy Albia. Ci wszyscy ludzie, dziwnym zrządzeniem losu stali się „przewodnikami stada" stworzonek zwanych Nornami. Dbając o ich rozwój, pielęgnując pożądane i próbując zniwelować negatywne uczucia, postawy i wzorce weszli oni w rolę opiekunów swych małych podopiecznych. Jeszcze prościej rzecz ujmując - można pokusić się o określenie ich mianem po prostu boga tego komputerowego ludku! Celem niezbędnych działań zaś było (i wciąż jest, gdyż w zasadzie gra nigdy się nie kończy!...) - poprzez umiejętne krzyżowanie osobników wybitnych, i osobiste „poprawki" (biochemia, inżynieria genetyczna i tym podobne) - osiągnięcie czegoś, co można by nazwać super-Nornami! Uwaga jednak - nie popełnijcie błędu wnioskowania na podstawie pozorów! Creatures bowiem NIE są pecetowym i odpowiednio do możliwości platformy ulepszonym tamagotchi! To naprawdę coś znacznie, znacznie więcej!...

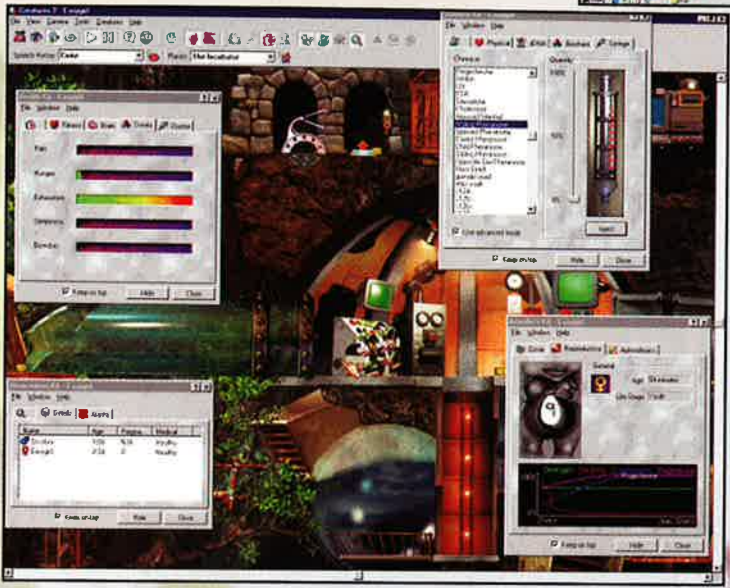
Po prawej: **Pod każdym względem - także graficznym Creatures2 są czymś wyjątkowym.**

Różnicę stanowi nie tylko spory „rozrzut" w - rzekłbym - objętości i uprawdopodobnieniu „tła" hodowli - świata Nornów. Nie jest nią również jedynie ilość dostępnych milusińskich. Przede wszystkim bowiem wyraźną linię odkreślającą siebie od „tamajajek" jest w Creatures 2 stopień zaawansowania technologicznego wykorzystywanej AI (Artificial Inteligence): nie bez powodów przedstawicieli „drugiej generacji" Nornów określa się jako „pierwsze w ogóle przykłady prawdziwego sztucznego życia"! Zresztą - jest to zgodne z ogólnym założeniem twórców Kreaturek. Otóż odpowiedzialni za ich stworzenie ludzie - CyberLife Technology Limited - postawili sobie jeden tylko, w dodatku długoterminowy cel: stać się liderem całej

branży w dziedzinie Sztucznej Inteligencji. Ambitne, nieprawdaż? Lecz prawdopodobne: już w tej chwili bowiem ogromne brytyjskie przedsiębiorstwa - m.in. British Telecom - praktycznie wykorzystują wykreowane przez CyberLife przyjazne człowiekowi, a przy tym - co ważniejsze - inteligentne i samowystarczalne technologie.

No tak, wróćmy jednak do drugiej generacji „kreaturek". Co zostało zmienione?! Otóż zdecydowanie, bo aż dwukrotnie powiększył się eksplorowalny, a przy tym „żyjący własnym życiem" (bez przerwy zmienia się stan aury, rozrastają się i wymierają poszczególne gatunki flory i fauny, istnieją prawdopodobne łańcuchy pokarmowe i tym podobne...) świat. Również i nasi podopieczni - Norny - zyskali na wartości. Są teraz znacznie bardziej inteligentni, dysponują bardziej złożoną osobowością i „wnętrzem". Lecz zupełnie tak jak poprzednio każdy z nich jest absolutnie wyjątkowy: na podobieństwo ludzi każdy z nich jest wynikiem danych zapisanych w odmiennych w każdym przypadku łańcuchów cyfrowego DNA! To między innymi dzięki temu, podczas... cóż: gry dane jest nam kierować rozwojem tego małego, zmyślnego ludku. ...Najogólniej: Nornów, teraz bardziej niż kiedykolwiek, należy traktować jak żywych - oni bowiem, tak jak my muszą się uczyć, spać; mogą mieć (i zwykle mają) własne zdanie, nie mieć humoru, chorować czy na skutek jakieś wypadku zakończyć swą nieszczęśliwą (nic dziwnego - przy TAK „sumiennym" opiekunie!...) egzystencję. Dowód? Niechaj będzie nim przypadek z mojej hodowli, kiedy to młody Norn, w zgodzie z własnymi przekonaniami i na złość Ręce (w ten jakże oryginalny sposób nazwałem... rękę - kursor, a zarazem symbol obecności Przewodnika w świecie Albii)

postanowił... nie jeść! Oczywiście wina rozkładała się po obu stronach: czuł się on bowiem przytłoczony obecnością tak moją, jak i znacznie starszej od siebie (i oczekującej na seksualnego partnera) Nornki (tak swoją drogą - organizmy Nornów produkują autentyczne... hormony!); a i ucząc go prawdopodobnie wymagałem zbyt wiele... Tak czy inaczej - z nieklamaną rozpaczą patrzyłem na wykresy wskazujące na postępujące wycieńczenie. Oczywiście próbując ratować mu życie, rozmawiałem z nim, polecając mu wziąć jedzenie (brał) i je zjeść (jak łatwo się domyślić w tym punkcie nie osiągaliśmy jednak porozumienia...). Wreszcie jednak - kierując się słuszną zasadą, że gorzej już i tak być nie może - przetrzepałem



mu futerko! I - na jego szczęście, a ku mojej autentycznej uldze - pomogło! Pozostał wśród żywych! ...Dodawać, że natychmiast po tym moje metody wychowawcze uległy radykalnej zmianie - dodawać zapewne nie muszę!...

...Upgrade Stworzeń nie ominął jednak również i „serdecznych nieprzyjaciół" Nornów - Grendeli; swoistą

przeciwwagą jest to, że również i oni poszczycić się mogą obecnie większą siłą... mózgu. Zaś kompletną nowością wśród inteligentnych organizmów zamieszkujących Albię są przyjazne naszym milusim „kreaturki" zwane Ettinami. Co ciekawe w późniejszych stadiach gry możliwe jest krzyżowanie ich z przedstawiciel(k)ami naszego ludku i, dzięki temu, uzyskiwanie możliwości wytworzenia się (lub utrwalenia) pożądanych cech czy to osobowości, czy wyglądu (ot, przykładowo: zmiany barwy, czy atrofia ogonka...). Jeśli zaś już przy wyglądzie jesteśmy... Norny zmieniły się również i wizualnie - znacznie wyraźniejsza jest w tej chwili ich mimika, dostępna jest znacznie szersza paleta kolorów futerka...

Cóż można rzec na podsumowanie tak niezwykłej propozycji jak Creatures?! Może wystarczyłoby przytoczyć zdanie podsumowujące charakterystykę Creatures 2 zawarte w jego press-packu: „...to zalążek PRAWDZIWEGO sztucznego życia, które może rozwinąć się w twoim komputerze"... Nie, to zbyt mało: brak w nim bowiem choćby śladu emocji, jakie nieodłącznie wiążą się z wychowywaniem własnej gromadki „dzieci" - Nornów. A nie znam nikogo, kto do tych uroczych (lecz upartych i „swoich własnych"!) stworzonek zdołałby podejść z rezerwą, kompletnie bez emocji! Nawiasem mówiąc - wpływ na taki właśnie odbiór dzieła CyberLife ma z pewnością cudowna, bajkowa oprawa wizualna i niezwykle sugestywna, jeszcze podbudowująca klimat - dźwiękowa!... Tak czy inaczej jednak - Creatures 2 jest osiągnięciem bez wątpienia wybitnym. Do tego stopnia, że nie sposób próbować dopasowywać go do zwyczajnej, powszechnie stosowanej skali ocen. Czy można bowiem ocenić w skali od jeden do dziesięć autentyczny, w niewielu aspektach ustępujący naszemu świat?!... ■

Plusy:
- nieprawdopodobnie zaawansowana AI
- żyjący, autentyczny świat
- cudowne Norny
- oprawa graficzna i dźwiękowa
- Dziedzictwo Ludzkości - to zobowiązuje

Minusy:
- wymusza niesamowite zaangażowanie i... cierpliwość!
- niezwykle czasochłonna
- z całą pewnością - nie dla wszystkich

Ocena:

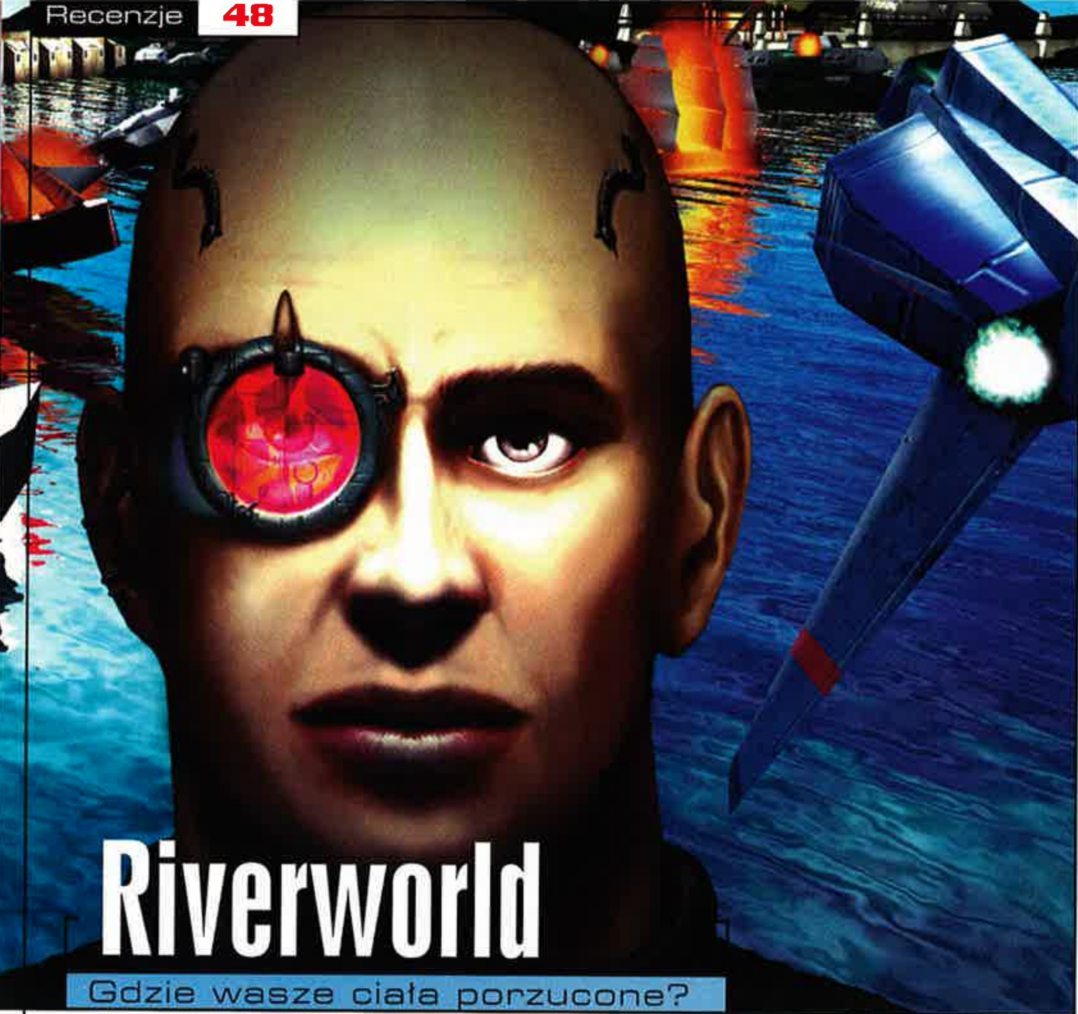
Producent: CyberLife

Wymagania: P 166, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, karta dźwiękowa, CDx4

Dystrybutor: Optimus SA tel.(018) 437797

Internet: http://www.creatures2.com

INFO



Riverworld

Gdzie wasze ciała porzucone?

Firma Cryo przyzwyczaiła nas już od dawna do gier, które wyłamują się z prostego zaszeregowania do jakiegoś określonego gatunku. Gdy przypominam sobie jej kilka ostatnich tytułów, to za każdym razem mam problem: jak je określić. Np. Dreams to Reality, Blade Runner czy choćby Ubik. Popatrzmy: czy to RTS? W sumie tak. Symulacja żołnierzy? Też. Gra akcji - niewątpliwie. Przygodówka? No - czemu nie. Podobnych rozterek przysporzyło mi ich najnowsze dzieło - Riverworld.

MAC ABRA

Gra ta - podobnie jak i np. Ubik - bazuje na powieści sf. Jednak tym razem nie Dicka, a niejakiego Philipa Jose Farmera. Cykl Riverworld nie jest może bardzo znany fanom (szczególnie początkującym) literatury sf, ale koneserom ta nazwa mówi już wszystko. CDA nie jest wprawdzie (a szkoda ;)) gazetą poświęconą sf, jednak chcąc, abyście zrozumieli zachodzące w recenzowanej grze wydarzenia, jak i „poczuli bluesa", zmuszony jestem poświęcić dość sporo miejsca na omówienie ogólnych założeń tego cyklu. A trzeba przyznać, że opiera się on na bardzo, ale to bardzo (przez duże B) oryginalnym pomyśle.

Świat Rzeki

Otóż można powiedzieć, że akcja powieści opowiada o... życiu pozagrobowym. A właściwie o życiu martwych od dawna ludzi... Narracja dotyczy bliżej nieokreślonego miejsca. Obca planeta? A może raj (czyściec/piekło - niepotrzebne skreślić). Kraina ta położona jest w dolinie rzeki o prawdopodobnie nieskończonej (lub bliskiej tej wartości) długości. Jej brzegi zamieszkują ludzie - wszyscy ludzie, jacy kiedykolwiek się narodzili... lub się dopiero narodzą (przynajmniej z naszego punktu widzenia - po prostu część z nich pochodzi z przyszłości). Każdy z mieszkańców pamięta, że umarł... I oto wszyscy zostają jednocześnie wskrzeszeni (sklonowani?) w tym dziwacznym miejscu. Przez kogo? Nie wiadomo. Po co - też trudno powiedzieć. Wygląda na to, że pozostawiono ich samym sobie. Jakiś gigantyczny eksperyment? Sąd Ostateczny? Czy też może w ten sposób ma wyglądać nasze „życie po życiu"? Na te wszystkie pytania (na razie) nie znamy odpowiedzi.

U góry: **Fragment klimatycznego intra.**

Plusy:
- **ogólny klimat!!!**
- **muzyka**
- **pomysł**
- **grywalność**

Minusy:
- **grafika jest taka... średnia**
- **w sumie niezbyt wygodne sterowanie**
- **wymaga bardzo wiele czasu i cierpliwości**

Ocena: 8

Bohaterem książki jest XIX-wieczny podróżnik i awanturnik o nazwisku Burton (dodajmy, że nie jest to postać fikcyjna). Człowiek ów jest zbyt niespokojnym duchem, by bezczynnie tkwić w miejscu. Zamierza ruszyć na wyprawę (tratwą po rzece). Dołącza do niego kilka innych osób (pochodzących z bardzo rozmaitych czasów i regionów Ziemi; zdaje się, że był tam nawet jaskiniowiec). BTW: ludzie w Świecie Rzeki żyją mniej więcej na poziomie epoki kamiennej (tj. pod względem technologicznym). W świecie tym pojawili się „jak ich Bóg stworzył", zaś tajemnicze istoty wprawdzie dokarmiają ich (dokonując w wyznaczonych miejscach „zrzutów" zasobników z pożywieniem, używkami itp.), ale nie wygląda na to, aby zamierzały np. dostarczyć im komputerów, zmywarek do naczyń czy najnowszego wydania CDA, bez których to rzeczy życie traci sens ;). Czyli: róbta co chceta i radźta sobie jak potrafita... W czasie wędrówek ekspedycja Burtona przeżywa wiele rozmaitych przygód - m.in. natykają się na sporo wrogo nastawionych grup, zorganizowanych przez lokalnych „władców", z czego najbardziej nieprzyjemne było spotkanie z niejakim Hermanem Goeringiem (tak, z TYM Hermanem...), który stworzył sobie całkiem niezłe totalitarne państewko, rządzone wedle sprawdzonych faszystowskich wzorów. Kolejną ciekawostką Świata Rzeki jest fakt, że... nie można tam zginąć. No bo jak, skoro wszyscy już dawno umarli? Burton niejeden raz ginął gwałtowną śmiercią... Ale tu oznacza to tylko tyle, iż błyskawicznie odradzamy się w innym rejonie tego świata. Żyć nie umierać... dosłownie!

No dobra, macie - w okrutnym skrócie - streszczone założenia i fabułę pierwszej części tego cyklu (tytuł książki pozwoliłem sobie „pożyczyć"; wybacz Philip ;)). Teraz możemy więc spokojnie przystąpić do opisywania, bazującej na wykreowanym przez Farmera świecie, gry pod tytułem Riverworld. Na samym początku pisałem, że praktycznie trudno ją zakwalifikować do jakiegokolwiek gatunku. I faktycznie, miałem rację ;). Łączy ona elementy gier RTS klasy Age of Empires, a także Cywilizacji, Settlers i SimCity; do tego dochodzą cechy typowych gier adventure (interakcje z wieloma - bo około 400 - postaciami, w tym np. Kolumbem, Atyllą, Einsteinem, królową

Wiktorią, Rockefellerem... - ładne towarzystwo!). Są tam też elementy (nieduże) gry akcji. I bądź tu mądry człowieku... Ale jeśli graliście w Blade Runnera czy Ubika, to nie powinniście się czuć tutaj jak dziecko we mgle, ponieważ - mimo wielu różnic - te gry mają z sobą wiele wspólnego (mówię tu o engine i systemie obsługi).

Kim jesteśmy?

Naturalnie wcielamy się w skórę Burtona (aczkolwiek wydaje się, że autorzy gry przesunęli go nieco w czasie, z XIX wieku w okolice Renesansu). Tak czy inaczej - gość „z jajami". ;)

Co jest naszym celem?

No cóż, zgodnie z przesłaniem książki nie jest to do końca jasne. Powiedzmy, że musicie zorganizować wokół siebie ludzi, podnieść ich na wyższy poziom (coraz wyższy... gra składa się z 4 leveli, te zaś obejmują 11 etapów rozwoju technologicznego, począwszy od „jaskiniowego", po erę uranu, cybernetyki i kosmonautyki) ewolucji. Powinniście stworzyć z nich coś w rodzaju imperium - i nie dać się zmieść konkurencyjnym „państwom", a nawet więcej - musicie je sobie podporządkować. Po co? No kurczę, czy czytając np. recenzję horroru oczekujecie, że jej autor poda wam na talerzu wyjaśnienie: kto zabił i dlaczego? Pozwólcie się zaskoczyć grze, dajcie się ponieść jej niezwykłemu klimatowi...

Klimat

Tjaaa... Powiedzieć, że ta gra ma klimat, to tak jak stwierdzić, iż Nowy Jork jest dużym miastem. To nie oddaje skali tego zjawiska. Od dawna nie spotkałem się z dziełem tego typu, które od pierwszych chwil chwyta w swe szpony i nie pozwala na oderwanie oczu od monitora. Począwszy od niesamowitego intra (chodzi właśnie o klimat, a nie jego jakość techniczną), poprzez odtwarzaną z audio-tracków, niemal pozbawioną melodii muzykę... Właśnie: muzyka. Nie można jej zbyć paroma słowami. Jest na to zbyt dobra. Nie ma w niej przebojowych melodii, pompatycznych, symfonicznych aranżacji, nachalnie wybijanego rytmu. Bodaj 12 tracków zapewnia za to „new-ageowskie" odloty. Ta muzyka jest mglista, eteryczna, otaczająca nas jak poświata... Jest genialna. Ale też nie jest lekka, trzeba nauczyć się jej smakować, trzeba umieć odkryć jej głębię... (Rozważam właśnie nabycie CD z soundtrackiem, przyznaję bez bicia.) W ogóle klimat książki, uczucie zagubienia w bezkresnym i nieznanym świecie, świadomość ciągłego zagrożenia, niekończące się niespodzianki przy eksploracji dziewiczych terenów - oddane są po prostu perfekcyjnie. O ile miałem poważne pretensje do chłopaków z Cryo za przerobienie niesamowitego Ubika na trywialną strzelawkę, to tu mogę powiedzieć jedno: klasa, czapki z głów. Brawo!!!

Co robimy?

Zaczynam od rzeczy najprostszych. Organizujemy paru chętnych do współpracy ludzi i zaczynamy stawiać domy, może jakiś warsztacik, magazyn na drewno przydatne przy budowie... A potem to już po sznureczku, od rzemyczka do koziczka. Pojawiają się specjaliści: naukowcy, wykwalifikowani robotnicy, zawodowi wojskowi itp. Podejmujemy eksplorację świata, rozbudowując jednocześnie nasze prowizoryczne obozowisko w coraz większe miasto, wyposażone w coraz wymyślniejsze budowle, odkrywamy nowe technologie... I ani patrzeć jak mamy proch, a na rzece pojawiają się statki handlowe i wojenne, w powietrzu zaroi się od samolotów; konstruujemy czołgi, komputery i reaktory atomowe... Naturalnie nie zaniedbujemy wymiany handlowej z sąsiednimi ośrodkami (ale można je i podbić...) i wydobywania surowców naturalnych. Co ja tu będę gadał - Cywilizacja rządzi ;). Nikt, kto ją lubi nie będzie narzekał przy grze w Riverworld. Może to trochę nie ta skala, nieco inny (co nie oznacza - gorszy) klimat... ale radocha jest.

U góry: **Początki tworzenia Imperium nie wyglądają imponująco... no ale nie od razu Kraków zbudowano!**

Epoka jaskiniowa - kto i co?

Ludzie:

Inżynier - konstruuje budowle

Poddani - są (pożyteczni) ;)

Pionier - penetruje okolice

Uczony - jak to uczony: wynajduje pożyteczne rzeczy

Wojownik - broni, chroni i podbija

Budowle:

Warsztat - konstruujemy tam narzędzia, np. topory ciesielskie

Dom - miejsce relaksu

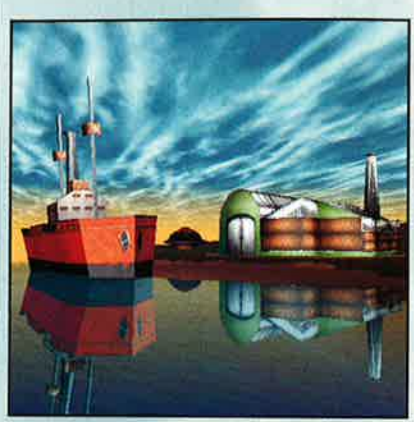
Wieża - ochrona przed konkurencją

Port - gdy mamy port, możemy mieć i tratwę

Zbrojownia - tam wytwarzamy broń, np. oszczepy

Otoczenie

Cała gra zrobiona jest w 3D. Nie mogę powiedzieć, by wrażenia wizualne były najmocniejszą stroną Riverworld. Nawet przy wykorzystaniu akceleratorów grafiki Świat Rzeki wygląda co najwyżej poprawnie. Rażą kanciaste i niezbyt naturalnie poruszające się postacie ludzi, a i tekstury, jakimi powleczone jest otoczenie nie wprawiają w podziw. (Wszelako to nie grafika jest atutem tej gry...) Ciekawie obmyślono sposób, w jaki obserwujemy swe otoczenie. Aktywne kamery, zoomy, możliwość oglądania świata oczyma wybranej postaci, niewątpliwie dodają grze dynamizmu. System obsługi wygląda natomiast dość podobnie jak w Ubiku (i prawdę powiedziawszy posiada też jego wady). O ile sam panel sterujący jest (mimo sporego skomplikowania) przejrzysty i czytelny, to



największą trudność sprawiał mi fakt, że bardzo często widok na mapie był niezgodny z tym, co widzieliśmy w głównym oknie gry. Tzn. widzieliśmy to samo, tyle tylko, że zwykle nie zgadzały się kierunki. Np. kierujemy naszą postać w górę ekranu, klikając na odpowiednią lokację na mapie - a na ekranie widzimy jak ta idzie w lewo albo w dół. Mówiąc po ludzku: północ na mapie zwykle nie odpowiadała północy w oknie gry. Nie jest to jakaś wybitna wada, można do tego szybko przywyknąć - no ale jak mam wytykać to, co mi się nie podoba... Inna rzecz, że jest to jedyna warta wzmianki (oprócz grafiki) wada tego programu!

Moje wrażenia

Muszę powiedzieć, że początkowo poczułem się jak Gołota, gdy padał na deski po ciosie Lennoxa Lewisa. Tyle tylko, że było mi niewątpliwie bardziej błogo ;). Gra mi się piekielnie spodobała od pierwszego wejrzenia, choć zanim zacząłem się w niej jako-tako orientować, to minęły ze trzy redakcyjne dniówki (o wieczorach w domu nie wspomnę). Stąd, gdy jesteś niecierpliwy i nie masz ochoty na powolne poznawanie sekretów tego świata, gdy chciałbyś w parę godzin zaliczać kolejne misje i szybko „odfajkować" gierkę - nie baw się w Riverworld. Tylko się rozczarujesz. Ale jeśli lubisz trudne, klimatyczne do bólu tytuły, gdy sprawia ci przyjemność powolne i mozolne ujarzmianie nieznanego świata... No to na co czekasz?! ■

Producent: Cryo

Wymagania: P-90; 16Mb Ram, CDx2, Win'95, DirectX karta muz, około 80 Mb na HDD.

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.cryo-interactive.com

INFO

Flesh Feast

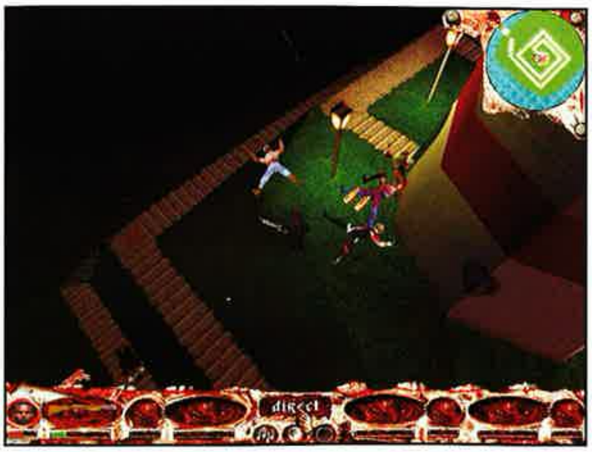
Mięsne perturbacje

Czy wyobrażacie sobie rozkoszną rzeźnię, gdzie łaknące ludzkiego mięsa zombiaki wykańczacie za pomocą piły elektrycznej, tnąc ich na zgrabne kosteczki, co przypomina nieco przygotowywanie warzyw do sałatki jarzynowej? Czy możecie sobie jeszcze wyobrazić, jak przecięty na pół jegomość z odpadającą twarzą, sapiąc i jęcząc, próbuje was, mimo tego, że składa się tylko z korpusu, ugryźć w nogę?! A może wolicie sobie wyobrazić, jak uderzacie potwora łopatą po głowie lub smażycie do niego z kałasza, po czym jego baniak rozlatuje się w słodkim fajerwerku kości i białej papki?! (Yuck - korekta). Być może nie jesteście w stanie wyobrazić sobie takich okropności... Jeżeli tak właśnie jest, możecie zdecydować się na „wspomożenie" wyobraźni, zderzając się z grą Flesh Feast!

CZARNY IWAN

Niewiele ostatnio było gierek tak przesyconych mocnymi scenami. Właściwie na myśl przychodzą mi tylko trzy: Resident Evil, Postal i Nightmare Creatures. Z pierwszą z wymienionych łączy Flesh Feast właściwie tylko motyw zombich, które łażą wszędzie z wyciągniętymi łapami i coś tam burczą pod nosem. Grafika i klimacik w RE był o niebo lepszy, więc porównanie jest właściwie bez sensu. Podobnie jest z Nightmare Creatures. Przede wszystkim były one naprawdę straszne, a po drugie mieliśmy tam mnóstwo potworów, czego o FF niestety nie można powiedzieć. Postal opracowano w zupełnie odmiennej technice graficznej (ręczne rysowane tła), ale jeżeli chodzi o samą atmosferę, to chyba ta giera jest najbardziej zbliżona charakterem do FF. Cóż, mimo że z pozoru straszna, Flesh Feast wywołuje raczej uśmiech na twarzy i swojską myśl „czego to teraz, panie, nie wymyślą", bo też i fantazja gości z SegaSoft niewiele ma ograniczeń. Jeżeli uważacie, że zwykły strzał z guna w łeb zombiego może być ciekawy, to naprawdę musicie przekonać się, ile całkiem poczciwych narzędzi może posłużyć do wykańczania tego natrętnego paskudztwa!

U dołu:
Słońca nie ma, a oni się opalają!



Wspomnijmy jednak najpierw co nieco o historii. Cała zabawa rozpoczyna się na wyspach NASAT, gdzie faceci z wypchanymi portfelami zabierali swe tłuste żony na wypoczynek. Luksusowe miejsce z wszelkim udogodnieniami, jakich w takim wypadku możemy się spodziewać, stało się jednak siódmym kręgiem piekieł, gdy umarli poczęli wstawać ze swych leży... Dlaczego tak się stało i kto jest odpowiedzialny za to, że trupy powodują pojawienie się jeszcze większej ilości trupów?! Być może na to specyficzne pytanie odpowie Steve McClaine, który przyjechał na pogrzeb swojego przyjaciela Nicholasa Dentam i zastał wszystkie cmentarne kwatery „pełne życia". Możliwe również, że odpowiedź uzyska lądująca właśnie na lotnisku Carol Chang, reporterka i dziennikarka, która na pierwsze sygnały o „fenomenie z NASAT" wyruszyła na poszukiwanie tematu życia. Wielkie szanse na rozwikłanie zagadki ma również Agent Williams, prowadzący rządowe śledztwo w sprawie zagrożenia z NASAT. Każda z tych postaci jest kluczową osobą, a jej śmierć oznacza bezapelacyjną przegraną. Musicie również wiedzieć, że nasi główni bohaterowie lądują w NASAT w towarzystwie swoich współpracowników (dwóch), a tak dobranym zespołem możemy przy odrobinie szczęścia pokonać wszystkie potwory, a nawet uratować

pojawiających się to tu, to tam całkiem normalnych ludzi. Nie jest to jednak prosta sprawa, bo po każdorazowym lądowaniu na przybyłych oczekuje komitet powitalny w postaci wygłodzonych zombiaków. Musicie mieć niesamowity refleks, jeżeli chcecie wyrwać z łap potworów wszystkich trzech gości... Na szczęście jedną postacią (główną!) też można ukończyć level, tyle że staje się to wówczas odrobinę uciążliwe, bo plansze są duże, a nasi bohaterowie poruszają się niezbyt szybko. W konsekwencji łazimy całymi godzinami, by „wziąć ten klucz z pierwszego poziomu do tych drzwi z piątego".

Po uruchomieniu giery przywita nas proste menu ze zniszczoną (chyba po pożarze) twarzyczką w tle. Zanim rozpoczniemy grę, musimy jeszcze wybrać misję. Każdy ze wspomnianych, głównych bohaterów wykonuje określone zadanie. Zazwyczaj chodzi po prostu o to, aby uwolnić się z danego obszaru, gdzie hasają truposze, oraz np. podłożyć bombę w miejscu, skąd potwory wylażą. Poza tym mamy do pokonanie szereg innych, całkiem skomplikowanych problemów, nad którymi trzeba się biedzić jak w rasowych przygodówkach. Może się np. okazać, że brama, którą musisz przejść jest pod wysokim napięciem i tylko specjalnym „wytrychem" uda się ją otworzyć. Z kolei znaleziony przypadkowo kanister z benzyną przyda się zupełnie gdzie indziej, czego w żaden sposób nie mogłeś przewidzieć, aż do chwili, gdy ugrzęźniesz na

desperacko atakowanej przez martwiaków łodzi motorowej. Mimo więc, że w arsenale mamy całą masę doskonałych broni, opłaca się tak naprawdę brać tylko rzeczy, co do których istnieje podejrzenie, że mogą się przydać gdzie indziej (pole zasobów jest ograniczone). Można oczywiście zaszaleć z Uzi, shotgunem czy snajperką, ale amunicja skończy się na pewno bardzo szybko i wówczas może się nagle okazać, że ktoś intensywnie ssie ci szyję. Jeżeli więc np. weźmiecie całkiem poręczny i skuteczny łom zamiast siekiery, otworzycie nim później pewne drzwi, natomiast siekierką będzie można co najwyżej samemu przygrzać sobie w głowę.

Całkiem inna sprawa jest natomiast z bronią, której działanie nie jest ograniczone ilością magazynków lub wytrzymałością. Właśnie takim urządzeniem jest piła spalinowa, która pozostanie zawsze sprawna (co jest o tyle

U dołu:
Panie przodem!

głupie, że paliwo też przecież kiedyś się kończy) w twoich rękach i to właśnie dzięki niej przeżyjesz najwspanialsze chwile w tej grze. Wielokrotne rozczłonkowanie przeciwników daje sporą satysfakcje, a ich głuche jęki miło drażnią błonę bębenkową:). Tej zabawy nigdy nie będziesz miał dość, bo goście są tacy uparci, że żyją nawet bez nóg i z połową kręgosłupa. Ciągną potem flakami po ziemi i starają się uzupełnić wylewającą się posokę zawartością żył twojego bohatera. Być może nie brzmi to zbyt miło, ale prawdę powiedziawszy opis jest straszniejszy od samej gry, w której wyżej wymienione zdarzenia są niemalże... komiczne. Trudno właściwie powiedzieć dlaczego tak się dzieje. W każdym zakątku lokacji, pomiędzy domami i na ulicy leżą zwłoki w różnym (opłakanym) stanie, na ścianach budynków pańoszą się czerwone plamy, na widok których można odnieść wrażenie, że ktoś tu szlachtował stado słoni. Nasz bohater może również znaleźć sobie pokrwawioną rękę lub nogę, którą użyje jako broni. Co chwilę z zakamarków wylażą kolejne trupy w stanie wskazującym na daleko posunięty rozkład...

Mówiąc krótko - makabra... a jednak. Klimacik jakoś wsiąkł i znikł, po prostu mordujemy kolejne potwory i mimo że lokacje, przeciwnicy i dźwięki wykonane są na przyzwoitym poziomie, jakoś ciężko poczuć uderzenie adrenaliny czy zwyczajnego strachu. Nie analizując dłużej tego przypadku, warto jeszcze zwrócić uwagę na grafikę. Ta wygląda na pewno ładnie, chociaż też szczególnie nie powala. Spora ilość detali przydaje planszom naturalności. Flesh Feast w pełni wykorzystuje podobno moc Voodoo I i II, Voodoo Rush oraz Matrox Mystique, a także Matrox M3D, chociaż można grać również bez wspomagania, co zdecydowanie odradzam, jeśli nie chce się oglądać slide-show. Konfiguracja określana jako minimalna (P 133, 32 MB RAM) jest niewątpliwie niedoszacowana.

Poza tym w Flesh Feast można również zagrać w trybie multiplayerowym. Dostępna jest zarówno opcja gry w sieci lokalnej, jak i w Internecie na specjalnym serwerze pod adresem http://www.heat.net. Zabawa sieciowa może się odbywać na dwa sposoby. W pierwszym dwóch graczy dostaje czteroosobowe drużyny (jedna ludzi i jedna umarlaków). Drugie rozwiązanie to klasyczny deathmatch. Naraz może jednak grać aż ośmiu zawodników.

Flesh Feast jest grą nierówną. Z jednej strony dość oryginalne pomysły i ładna graficzka przeplatają się jednak z całkiem nietrafionymi rozwiązaniami (ot, choćby powolne poruszanie się bohaterów czy niezbyt logiczne zagadki i słaba atmosfera gry). Niedopracowane jest również zachowanie się zombich, czyli AI giery.

Kiedy np. staniemy na wąskim mostku, niemal wszystkie umarlaki popełnią samobójstwo, skacząc do wody (inna sprawa, że nie powinno nic im się stać). Jest to jeden z wielu pomniejszych błędów tego typu. Mówiąc krótko, w Flesh Feast po prostu się gra, po czym szybciutko się o niej zapomina... O czym to ja pisałem? ■

DEMO NA CD 05/98 CD-ACTION

Plusy:
- Doskonała muza i dźwięki
- Świetne sekwencje rozwałania zombich (sporo kombinacji:))
- Spore i urozmaicone plansze

Minusy:
- Błędy w AI
- Bohaterzy biegają za wolno
- Nierówna i nie zawsze właściwa praca kamery
- Zbyt standardowe zadania
- Brak prawdziwego klimatu horroru

Ocena: 5

CD-ACTION	**Producent:** SegaSoft
Wymagania: P133, 32MB, WIN95, CDx4, SVGA, karta muz, akcelerator	**Dystrybutor:** SegaSoft tel.(001) 8887342763

Internet: http://www.segasoft.com

INFO

Nightlong

Długa noc

Wchodzenie w skóry (i za skóry) prywatnych detektywów, policjantów, rzezimieszków, obcych, baśniowych bohaterów, dam z przerośniętą przednią częścią ciała i innych, pozostałych kreatur, każdy rasowy gracz ma opanowane do perfekcji. Trudno już zaskoczyć rzesze fanów cybernetycznej rozrywki, a wszelkie nowe pomysły często ograniczają się do wypuszczenia na rynek ogranego do bólu produktu z cyferką dwa, bądź napisem „gold edition" przy tytule.

JASPIN

Jako zagorzała miłośniczka przygodówek, subiektywnie uważam, iż fani tegoż gatunku mają pod tym względem nieco lepiej. Stary tytuł ozdobiony kolejną cyferką, oznacza całkiem nową grę, nową przygodę, często z nowymi postaciami oraz pomysłami. Już teraz zaczynam z niecierpliwością oczekiwać na część drugą przygodówki Nightlong, nawet jeśli twórcom nie śmignął ów pomysł przez zapracowane głowy. Jeszcze gorąca i parująca, niczym dopiero co wyjęta z pieca bułeczka, giera Nightlong spełniła prawie wszystkie moje wymagania oraz żądze dotyczące doskonałej, fantastycznej, a przede wszystkim klasycznej przygodówki.

Zaczynamy w tradycyjny sposób, ale rasowy „przygodówkowiec" potraktuje wszechobecną w gierze zwyczajność jako pozytywną cechę, która obecnością sprawia, iż Nightlong wyróżnia się w swoim (i nie tylko) gatunku. Jako wykwalifikowany i wyspecjalizowany w rozwiązywaniu ciężkich zadań prywatny detektyw Joshua Reev, mamy za zadanie pomóc naszemu wieloletniemu przyjacielowi Hughowi - siedzącemu na dość intratnej i cieplutkiej posadzie u władzy - w roztrzaskaniu bandy niegrzecznych terrorystów nawiedzających miasto i działających na nerwy większości społeczeństwa. Dzieje naszego bohatera zapisują się na kartach przyszłej (dla nas) historii 2099 roku, w której to epoce wiele się zmieniło, wiele zbudowano i wiele zniszczono. Na szczęście scenarzyści nie karmią nas rozmamlaną papką w stylu katastrofy, która nawiedziła ziemię po 2000 roku (meteoryt, globalne ocieplenie, oziębienie, wystąpienie oceanów z brzegów, pojawienie się Atlantydy, najazd Obcych, wznowienie emisji Dynastii - niepotrzebne skreślić), a rzeczywistość giery jest bardzo bliska aktualnym wyobrażeniom o świecie. Praktycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by rzeczywiście tak miał wyglądać nasz świat za ok. 100 lat, pod warunkiem, że nasza ukochana niebieska planeta po drodze nie lupnie w jakieś inne ciało kosmiczne. Postęp techniczny posunął się nieco do przodu, dzięki czemu mamy okazję polatać sobie na samochodach (coś w stylu taksówek z „Piątego Elementu") i obcować z innymi nowinkami technicznymi. Jednak większość cech przywodzi na myśl naszą aktualną rzeczywistość: zdezelowane stacje metra, telewizja nabita reklamami kiczu, podejrzane rozrywkowe kluby z równie podejrzaną klientelą, niezbyt wygadani i rozgarnięci policjanci oraz otaczająca ze wszystkich stron szarość i ponurość świata, w którym przyszło nam żyć.

I ponownie przychodzi mi na myśl nawiązanie do filmu, tym razem pęta mi się po głowie „Blade Runner". Cybernetyczna, szara, ponura, przygnębiająca rzeczywistość gry Nightlong bliźniaczo przypomina tę ze wspomnianego „Łowcy androidów". Na szczęście, pomimo perspektywy znalezienia się w dość nieciekawym i mało wesołym świecie, sam produkt i zabawa przy nim, zalicza się do tych z lepszego gatunku, a granie uprzyjemniają takie elementy jak grafika, muzyka oraz wspomniana przeze mnie atmosfera świata, w którym przyszło egzystować panu Joshua Reev, czyli naszej głównej postaci.

W scenariusz gry nie chcę się za bardzo wgłębiać, gdyż po pierwsze jest on dość skomplikowany, a po drugie za bardzo ciekawy, by go tu obnażać w paru zaledwie zdaniach, i na pewno większość z was, których już naszła chętka na partyjkę w Nightlong, nie byłaby zadowolona z wiedzy o najlepszych momentach giery. Fabuła jest tak skonstruowana, aby na początku rozgrywki grający nie poczuł się zagubiony i na rozgrzewkę mógł rozwikłać kilka prostych problemów, pochłaniających jedynie 0.0001% zasobów myślowych. Pozwala to na zapoznanie się i wczucie w świat Nightlong, które to będzie z pewnością bardzo pomocne przy stawianiu czoła większym, znacznie bardziej skomplikowanym puzzlom układanki. Stopniowanie trudności zagadek jest więc rozwiązaniem dość pomysłowym, zapobiegającym rzucaniu raczkującego przygodówkowca na głębokie wody, a co za tym idzie satysfakcji i chęci do dalszej eksploracji giery. Zaawansowani w gatunku gracze też będą mieli pole do popisu przy z czasem komplikującej się coraz bardziej fabule, wymagającej świeżości umysłów, otwartych uszu i sokolich oczu. Będzie trzeba śledzić rozmowy, badać otoczenie i słuchać bohaterów, by wyłapać wskazówki dotyczące rozwiązania napotykanych dość licznie pułapek.

Wskazówki ukrywają się przeważnie w masowo kolekcjonowanych przez naszą postać przedmiotach, konwersacjach oraz skojarzeniach i sensownych wnioskach, co zresztą jest podstawą zabawy w każdej przygodówce. Nightlong zalicza się do najbardziej klasycznej części gatunku: bohater wyposażony w kieszeń bez dna, ilość (i wielkość) niesionych przedmiotów jest praktycznie nieograniczona, zminimalizowany interfejs obsługi, ograniczenie wykonywanych czynności do pilnego przeszukiwania stopniowo odkrywanych, nowych lokacji, w celu znalezienia wskazówek, najczęściej w postaci przedmiotów, mających zastosowanie w kolejnych etapach fabuły. Problem w tym, że należy odkryć gdzie dany przedmiot można wykorzystać i niestety najczęstszą strategią przeze mnie praktykowaną było klikanie po kolei na rzeczy

Bohaterowie

Joshua Reev

Główny bohater rozgrywki, przeszukujący, węszący, prywatny detektyw najwyższej klasy. Kiedyś służył w Internataional Control Military Services, razem z Hugh - aktualnym zleceniodawcą. Tym razem jego śledztwo nie jest podyktowane chęcią zarobienia forsy, lecz obietnicą złożoną parę lat temu, z której teraz ma okazję się wywiązać.

Hugh Martens

Przyjaciel Reev'a z czasów służby w wojsku. Pięć lat temu miał zaszczyt uratować życie głównemu bohaterowi, teraz delikatnie żąda od Joshu'y podobnej przysługi. Pozycja Martensa na scenie politycznej nagle stanęła pod znakiem zapytania ze względu na powtarzające się ataki terrorystyczne skierowane głównie na Genesis Cryogenetic Enterprise - głównego sponsora Martensa w wyborach. Teraz Hugh prosi Reev'ea o pomoc w walce o utrzymanie politycznego stołka.

Eva Tompson

Piękna, inteligenta i elegancka właścicielka Free Climax Nightclub, najbardziej ekskluzywnego miejsca rozpusty w Union City. Joshua sądzi, iż to właśnie ta młoda dama kryje w sobie rozwiązanie sprawy. Nie wie jeszcze, w jakim stopniu jest on powiązana ze sprawą i jakie tajemnice krzątają się wokół jej osoby.

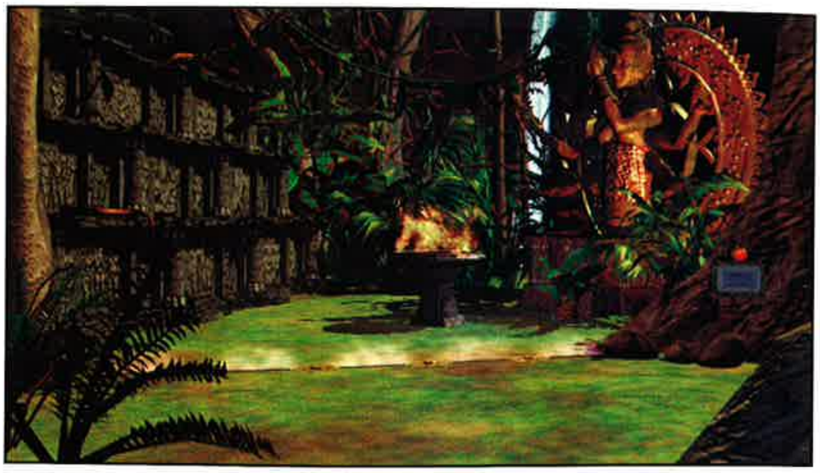
Plusy:
- grafika oraz muzyka
- klasyczność
- wyświetlanie tekstów rozmów na ekranie
- w większości inteligentne problemy
- animacje

Minusy:
- pojawianie się dziecinnie prostych zagadek
- nieskończone kolekcjonowanie przedmiotów
- miotanie kursorem po ekranie, by nie przeoczyć ważnych przedmiotów

Ocena: 8

Po lewej: Oj, przesłuchanie chyba było bardzo męczące:mina kwaśna i wzrok mętny.

znajdujące się w mojej kieszeni, na przykładowo zamknięte na głucho drzwi. Metoda „chybił trafił", być może czasochłonna, jednak często skuteczna w większości przypadków. Z drugiej strony Nightlong zaliczyć można do tego typu przygodówek, w których myślenie (a nie bezcelowe klikanie) stawiane jest na pierwszym miejscu i wysoce nagradzane. Kojarzenie faktów, przedmiotów, zdobywanych informacji przybliżają bohatera do zakończenia żmudnego, pełnego niebezpieczeństw śledztwa.



Osobowość będącej pod gracza kontrolą postaci, przypomina klasycznego bohatera filmów sensacyjnych, twardziela, który cynicznie komentując otoczenie i ludzi, niczego się nie obawia i znajduje wyjście z prawie każdej, kłopotliwej sytuacji (ostatnia cecha zależy raczej od gracza). Wydawało mi się, iż pan detektyw wszystkich wokół siebie uważa za głupków, a on jest jedynym człowiekiem wyposażonym w wynalazek ewolucji, jakim jest mózg. Trudno potraktować to jako wadę, gdyż komentarze głównego bohatera, odnoszące się do poszczególnych osób czy sytuacji, były raczej zabawne i wnosiły sporo humoru do przesiąkniętej ponurym klimatem rzeczywistości.

Pomimo kilkakrotnie przeze mnie wspomnianej charakterystycznej dla giery klasyczności, nie można tego raczej odnieść do oprawy graficznej czy muzycznej produktu. Obie cechy zasługują na najwyższe noty i pomimo niewykorzystywania akceleratorów, grafika zachwyca wykonaniem, wyjątkową starannością o szczegóły, gdzie każdy cień, włos, poręcz, papierek ma swoje miejsce i cieszy oko swym wyglądem. Całkiem rozbudowany film wprowadzający oraz chmara późniejszych, odkrywanych w miarę postępu śledztwa, animacji, podnoszą atrakcyjność grania o niemalże 100% i zapewne przyszpilą do monitorów wielu graczy, niekoniecznie należących do zatwardziałych miłośników przygodówek.

Muzycznie gra również przedstawia się interesująco, w związku z dość intrygującą i ciekawą kolekcją dźwięków, które zmieniają się wraz z przechodzeniem i eksploracją kolejnych, tajemniczych lokacji i pomieszczeń. Przeważnie nasze uszy odnotowują przygnębiające i ponure melodie, idealnie komponujące się w atmosferę giery, jednak są miejsca, w których dźwięki nabierają weselszych taktów i ożywiają szarą atmosferę (klub muzyczny, winiarnia). Dzięki tego typu muzycznym doświadczeniom, gracz intensywniej odczuwa klimat świata Nightlong i jakby przez trąbę powietrzną zostaje wessany w niezwykle zajmującą akcję, która wciąga bez reszty.

Kolejną dobrą, klasyczną cechą Nightlong jest możliwość włączania i wyłączania opcji wyświetlania tekstu mówionego na ekranie. Cudzoziemcy doskonale zdają sobie sprawę, iż Amerykańce często mówią niezbyt wyraźnie, a niekiedy z jakimś dziwnym akcentem i ciężko jest zrozumieć cokolwiek z ich pokaleczonych wypowiedzi. I choć lektorzy obok grafików, muzyków oraz scenarzystów, także spisali się niemalże na piątkę, a dobrane barwy głosów idealnie pasują do wyglądu obserwowanych na ekranie głównych i pobocznych bohaterów, to opcja wyświetlania dialogów jest mimo wszystko bardzo pożyteczna.

Ze względu na tradycyjne korzenie giery, Trudno nie nazwać fabuły liniową. Istnieje jedna droga prowadząca do upragnionego, pozytywnego zakończenia, choć z drugiej strony owo ograniczenie nie jest mocno odczuwalne i nie daje się za bardzo we znaki. Większość czynności można wykonywać w dowolnej, wygodnej kolejności, jedynie przełomowe dla akcji momenty, odkrywają się przed nami dopiero, gdy poprzedzimy je odpowiednimi, trafnymi posunięciami. Podczas zabawy w prywatnego detektywa trudno jest dopatrzyć się dużych defektów czy wad, grafice czy muzyce nie można wiele zarzucić. W fabule choć w najklasyczniejszym, mrocznym wydaniu, także przeważają cechy pozytywne, zagadki oparte na sensownej logice, nie sprawiają większych kłopotów myślącemu homo sapiens, a podziwiane co jakiś czas animacje dopełniają miodny wizerunek Nightlong.

U dołu:
Chleb powszedni detektywa czyli przeszukiwanie podejrzanych pomieszczeń.

Czasem jednak denerwuje konieczność przesuwania co milimetr kursora po ekranie w celu dogłębnego przeszukania pomieszczenia, nie wszystkie przedmioty widać jak na dłoni i łatwo jest pominąć, ważne dla bohatera rzeczy, które przydadzą się w rozwiązaniu przyszłych zagadek. Nie przypadła mi również do gustu, tak chwalona przeze mnie parę akapitów wcześniej, łatwość w dochodzeniu do rozwiązań niektórych problemów. Niekiedy są one tak proste, że aż szkoda marnować na nie czasu, lecz najczęściej jest to niezbędne w celu posunięcia akcji gry do przodu. Kieszeń bez dna, także stanowi niemały problem, może przysporzyć wielu kłopotów i zmarnować nieco cennych minut. Perspektywa przekopywania się przez łomy, klucze, żelastwa, magnesy w celu otworzenia zamka nie jest zbyt kusząca, a najczęściej właśnie tego typu enigmatyczne i pozornie nieprzydatne śmieci, zbieramy do przepastnej kieszeni naszej kurtki.

Pomimo bardzo nielicznych zgrzytów Nightlong mogę z czystym sumieniem zaliczyć do przygodówki, która spełni oczekiwania nie tylko rasowych miłośników gatunku, ale także graczy, których zachęci mroczny, cybernetyczny, przygnębiający klimat giery, cyniczny bohater oraz szara rzeczywistość. Dodatkowe atrakcje w postaci przyciągającej wzrok i słuch grafiki oraz muzyki, inteligentna choć powtarzająca różne filmowe i giercowe pomysły fabuła oraz a może przede wszystkim postać przygodówki w jej jak najbardziej klasycznym wydaniu, powinny zwabić do giery wielu osobników, którzy od czasu do czasu lubią w przerwie między pojedynkiem na śmierć i życie w Unreal, Quake czy Sin, wysilić nieco swe szare komórki i zanurzyć się w niezbadane przestrzenie świata (a właściwie jego fragmentu) po przekroczeniu magicznej cyferki 2000 roku. ■

CD-ACTION

Producent: Team17 Software Ltd/ Microprose

Wymagania: P 100MHZ , 16 MB, Win 95/98

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.team17.com

INFO

Warlords 3: Darklords Rising

Więcej niż Warlords 3

Z błogością przyjąłem do wiadomości fakt, że to na mnie spoczął obowiązek zrecenzowania czegoś, co nazywa się Warlords 3: Darklords Rising. Założyłem, iż jest to jakiś data-dysk z misjami do jednej z moich najbardziej ulubionych gier strategicznych, czyli Warlords. Zatem wygrzebałem z redakcyjnego archiwum Warlords 3, zainstalowałem, i dopiero wtedy bliżej przyjrzałem się temu, co spoczywało na moim biurku. No cóż, gdybym od razu to uczynił, zaoszczędziłbym sobie przyjemności (?) szperania po zapchanych grami półkach archiwum (X?), oraz czasu poświęconego na odszukanie, zainstalowanie (i odinstalowanie) Warlords 3.

MAC ABRA

Czemu? Otóż określenie data-dysk nie jest w tym momencie do końca prawdziwe. Opisywana tutaj gra rzeczywiście bazuje na Warlords 3, ale jest „bytem" samodzielnym. Tj. nie wymaga posiadania na dysku zainstalowanej gry-matki. W sumie przyjemna (i jakże oszczędzająca miejsce na HD) niespodzianka. Dodajmy przy tym, że ona zawiera też oryginalne misje i kampanie z Warlords 3, więc jeśli ktoś zakupi W3DR - nie musi już wydawać kasy na tamten tytuł. To jedna z wielu nader przyjemnych niespodzianek i to wcale nie największa...

Jak już tradycja nakazuje, takiego typu dodatek zawiera sporo nowości. Nie będę się tu bawił w wyliczankę, gdyż i tak wszystko znajdziecie w osobnej ramce. Powiem o tym, co zrobiło na mnie największe wrażenie. A są to trzy rzeczy. Po pierwsze poprawiona AI wroga. Już w W3 sprawiała ona sporo kłopotów mniej wprawnym graczom. Teraz jednak problemy powinni mieć... wszyscy. Jak to jest, że zawsze narzeka się na AI komputera, a gdy czasem komputer staje na wysokości zadania, to zaraz człowiekowi mina się wydłuża i zaczyna marudzić, że to już chyba przesada? ;). To oczywiście był taki mój mało śmieszny żart. Ale też nie było mi do śmiechu, gdy niejeden raz wojska prowadzone przez komputer spuściły mi tęgie lanie czy zaskoczyły niespodziewanym manewrem. Powiem szczerze, że nie pamiętam kiedy ostatnio byłem w takich opałach podczas gry. AI komputera, choć naturalnie czasem zdarzają mu się rozmaite wpadki, to chyba największy atut tego dodatku. Jeżeli uważasz, że jesteś dobrym strategiem - zmierz się w tej grze z komputerem. Powodzenia! (Przyda Ci się, oj przyda...). A co, jeśli lubimy grać z ludźmi? I tu spotyka nas miła niespodzianka. Multiplayer to kolejny atut W3DR. Po pierwsze (co jest miłe) dwóch graczy może grać w sieci, korzystając tylko z jednego CD (w wypadku większej ilości graczy ilość wymaganych płytek też się zwiększa, ale nigdy nie trzeba mieć dokładnie tylu kopii gier, ilu jest chętnych do zabawy). Ponadto wprowadzono tam kilka odmian rozgrywek multiplayerowych. Capture the Flag, King of the Hill, North vs South - to tylko przykłady. Nie ma więc mowy o nudzie! Trzecim poważnym atutem tej gry jest wbudowany edytor scenariuszy - i kampanii!!! I to powinno wystarczyć za wszystkie zachwyty. Cieszyć się można (i trzeba) także stroną wizualną W3DR. Ale nie będę marnował miejsca na pochwalne pienia. Każdy, kto widział Warlords 3 wie, że - jak na strategię - gra jest niemal perfekcyjna pod tym względem (można grać nawet w 1024x768), a i dźwięk jest najwyższych lotów. W3DR zaś wygląda praktycznie identycznie. Dodawszy do tego opisane tutaj innowacje, należy stwierdzić jedno: tytuł ten należy traktować jako samodzielną grę, lepszą niż oryginał; jako coś w stylu Warlords 3 De Luxe & Enhancement ;). Dla miłośników turowej strategii w konwencji fantasy - jazda obowiązkowa.

Ps. Aha, jeszcze fabuła ;). No dobra, akcja dzieje się dobrych parę wieków po wydarzeniach opisanych w W3. Lord Bane oraz Sartek znowu powracają... Tyle wystarczy! ■

Co nowego?

- 4 nowe kampanie: Bane's Revenge (10 misji), Horn of Kar (10 misji), Thalasie (4 misje), Dark Dun (4 misje)
- 15 nowych scenariuszy solowych
- 31 nowych oddziałów (w sumie 95!): harpie, jednorożce, skorpiony, żywiołaki etc.
- 5 nowych typów bohaterów (w sumie 15 do wyboru)
- 19 nowych zaklęć (35 w sumie) - m.in. jihad, evil's eye, mind control
- nowe właściwości oddziałów
- w trybie multiplayer 2 graczy gra z jednego CD
- nowe wersje gry w trybie multiplayer
- edytor misji i kampanii

Bohaterowie

• Summoner -
potrafi przywołać groźnego demona
Strength: 3, Hits: 1, Move: 18 View: 2

• Monk -
potrafi kontrolować umysły
Strength: 4, Hits: 2, Move: 20, View: 3

• Barbarian -
silny i szybki, nie potrafi czarować
Strength: 5, Hits: 2, Move: 20 View: 3

• Bard -
magiczną pieśnią zagrzewa do boju
Strength: 3, Hits: 2, Move: 18, View: 2

• Alchemist -
specjalista od efektownych czarów bojowych
Strength: 3, Hits: 1, Move: 18, View: 3

Plusy:
- lepsza niż oryginał!
- odczuwalnie wyższa AI komputera
- nowe tryby multiplayer
- dużo nowych rzeczy
- nie potrzebuje Warlords 3
- edytor misji i kampanii
- ogólne wrażenia

Minusy:
- zasadniczo żadnych, poza tym, że gra jest naprawdę trudna... ale czy to rzeczywiście wada?

Ocena: 9

INFO

Producent: Red Orb Entertainement/SSG

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, CDx4, Win'95, karta muz.

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.warlods3.com

Jazz Jackrabbit 2

I like jazz...

„Oto ja! Mam wielkie uszy, ogromniastą giwerę, wystające zęby i lubię roz* w drobny mak różne żółwie i inne śmieci... My name is Jazz, Jazz Jackrabbit:..".**

ELD

Zaraz, zaraz. Chwileczkę! Czy ten wstęp, aby nie jest zbyt brutalny? Przecież ta platformówka jest skierowana przede wszystkim do naszych milusińskich! Ty, z wielkimi uszami, zacznij jeszcze raz i licz się ze słowami. „Cześć dzieciaki. Nazywam się Jazz i jestem sympatycznym, zielonym zajączkiem, który kocha wszystko dokoła. A ta spluwa w moich łapkach to czysty przypadek...". No, już lepiej!

Pamiętacie jeszcze Jazza? Jednego z głównych herosów platformówek? Taaak, ten gamoniowaty szarak (teoretycznie, w praktyce jest zielony) powraca! Razem ze swoim czerwonym kumplem Spazzem będzie skakał, fruwał i rozwalał wszystko co stanie mu na drodze. Gierka jest skierowana zdecydowanie do młodszych graczy, choć zapewne także wielu starszych da się skusić i rozprostuje swoje zgrzybiałe paluszki na klawiaturze. O tym, że akcja będzie raczej bardzo szybka, informuje nas całkiem sympatyczne demko. Po nim następuje czas na wybór: single czy też gra w duecie. Gdy zdecydujemy się na single, musimy znowu wybierać: Jazz czy Spazz? Oto jest pytanie!

Na całe szczęście to już koniec z podejmowaniem decyzji. Czym różnią się od siebie zające? Na pierwszy rzut oka lepsze wrażenie robi Jazz. Taki sympatyczny koleś, który na pewno wie do czego służy giwera. Spazz natomiast wygląda tak jakby wczoraj wieczorem przygarował i dziś leczy kaca giganta. Poza prezencją oba wielkouchy raczej niczym się nie różnią i to, którym gramy nie ma prawie żadnego znaczenia. Kiedy już się zdecydujesz na któregoś szaraka, wyruszasz do boju o wolność wszystkich zajęczaków (od „zajęczeć"?) świata.

W świecie Jazza obowiązuje tylko jedna zasada: byle do przodu. Oczywiście nie będzie to takie proste! Na waszej drodze staną różne żółwie, krokodyle, trochę sprzętu latającego, szczury, bossowie etc. Większość z nich to dla Jazza pryszcze na... uszach. Co innego bossowie. Oni sprawiają dużo kłopotu i trzeba czasami kilka razy do nich wyskakiwać, zanim będzie można skończyć etap. Na całe szczęście, w przeciwieństwie do takiego np. Heart of Darkness, można robić save w dowolnym momencie gry. Dzięki czemu Jaaz Jackrabbit 2 każdy powinien ukończyć w przyzwoicie krótkim czasie, bez zbędnego stresowania się - a chyba o to chodzi, prawda? No, a do tego nasz bohater to kawał spryciuli. Nie dość, że ma na stanie giwerę plującą ogniem, lodem i innymi atrakcjami, to jeszcze jest strasznie szybki, zwinny, skoczny, potrafi pływać i, za pomocą wielkich słuchów - latać. Jednak najbardziej przyda się Jazzowi jego zwinność i szybkość. Czasami też napotkamy przyjaźnie nastawionego ptaszka, który po uwolnieniu go z klatki pomoże naszemu zającowi. Uszaty z reguły znakomicie reaguje na nasze wydawane z klawiatury polecenia, chociaż czasami i tak wiele zależy od szczęścia. Ot, chociażby taki klawisz przyspieszenia. Naciskamy go - i nie wiadomo co się dzieje. Widać tylko jakąś plamkę, która z prędkością kilku machów przelatuje przez planszę. Ale zabawa jest wtedy rajdowa, szczególnie kiedy giercuje się we dwóch, po kilku „coolerach" ;).

Kilka słów o grafice. Jest ona całkiem, całkiem. Nie jest to z oczywiście klasa, jaką reprezentował Rayman, ale za to Jazz Jackrabbit 2 nadrabia to tempem akcji. Ogólnie wszystko jest bardzo kolorowe i radosne. Kwiatki się uśmiechają, potworki robią wrażenie przyjaznych dla otoczenia, wszędzie leżą truskawki, marchewki, jabłuszka itd. Plansze są nadzwyczaj zróżnicowane. Znajdziemy tu praktycznie wszystko - od lochów do wodociągów, od miasta po morze. Animacje postaci nie budzą zastrzeżeń. W Świecie Jazza wszystko porusza się z gracją, odpowiednią szybkością i sporą dawką humoru. Uroku tej platformówce dodaje także muzyczka i odgłosy towarzyszące poczynaniom Jazza i/lub Spazza. Słowem sielanka... tylko ten zając z giwerą, który rozwala co tylko napatoczy mu się pod lufę, psuje trochę klimę. Poczekajcie jednak kiedyś chwilę, a zobaczycie, iż nasz bohater też jest luzakiem. Wyjmuje wtedy z kieszeni marchewkę i spokojnie ją zjada.

Kończąc swą przygodę z Jazz Jackrabbit 2 stwierdzam, że jest to naprawdę bardzo miła platformówka, chociaż trochę już archaiczna. Bardziej w swoim stylu przypomina Super Mario Bros niż nowoczesne gry tego rodzaju, takie jak Pandemonium czy Rayman. Nie oznacza to jednak, iż nie warto spędzić przy niej kilku rajdowych wieczorów..."Ej ty! Z zielonym pancerzem na grzbiecie! Pal wrotki, bo jak cię poczęstuję śrutem...". ■

Plusy:
- skacowany (Spazz) zając z giwerą
- prosta (dla dzieci)
- zabawna
- tempo

Minusy:
- za prosta (dla starszych)

Ocena: 7

INFO

Q-ACTION	**Producent:** Epic
Wymagania: P75, 16 RAM, WIN95, CDx2	**Dystrybutor:** CD Projekt tel.(022 250703)

Internet: http://www.jazzjackrabbit.com

Echelon

Wojna w Świecie Pierścienia

Dawno, dawno temu, w Bardzo Odległej Galaktyce... ups, to nie ta gra (tekst (c) Lew Leon ;)). W każdym razie w bardzo odległej galaktyce żyło sobie kiedyś kilka ras, wyniszczających się w ciągłych wojnach. Wszelako po tak długim czasie, że nikt już nie pamiętał o co tak naprawdę toczą się te wojny, rasy zawarły pokój, zniszczyły wszelką broń i żyły sobie długo i szczęśliwie. Aż do czasu, gdy w kosmosie pojawiły się statki Najeźdźców, wrednych Obcych, którzy ogniem i mieczem spustoszyli ich siedziby... Dodajmy tutaj, gwoli wyjaśnienia, że najeźdźcami byli... ludzie. Tak, ludzie, my, homo sapiens!

MAC ABRA

Taka inwersja założeń (zwykle to my broniliśmy się desperacko przed wrażą inwazją) nie jest może czymś rewelacyjnym, bo było parę gier opartych na mniej więcej podobnych założeniach - ale warto o tym wspomnieć. No dobra, wracajmy do „story". Rasy zamieszkujące Ring World (czyżby odległa aluzja do cyklu książek L. Nivena?) wprawdzie wygrały to starcie, ale... Po pierwsze: najeźdźca został odparty, ale nie pokonany - może wrócić. Po drugie: stare nawyki są silne; gdy rasy znów nauczyły się walczyć i posmakowały krwi wroga... no cóż, momentalnie wzięły się za łby.

Tak właśnie zaczyna się Echelon, czyli „n-tydziesiąta" już gra z kanonu RTS. Ani lepsza, ani gorsza niż większość z omawianych na łamach CDA gier z owego gatunku. Podtytuł, który można by spolszczyć jako „spenetruj, odszukaj, zniszcz" doskonale streszcza jej filozofię. Nie oczekujcie tu żadnych rozbudowanych opcji dyplomacji, zagmatwanych wątków fabularnych etc. Ot, proste (w miarę) łojenie w czasie rzeczywistym, taki Warcraft 2 czy inny Red Alert rozgrywany na powierzchni innej planety. Na początku gracz wciela się w skórę przedstawicieli jednej z trzech ras (niestety jest to jedyne podobieństwo do Starcrafta ;)). Naturalnie każda z nich posiada swe specyficzne umiejętności, dysponuje własnymi typami uzbrojenia, strukturami itd. (patrz tabelka). Gra toczy się wyłącznie w trybie dość krótkich kampanii, oddzielnych dla każdej rasy, bez możliwości zagrania w misje solowe, tutoriale etc. Co robimy? Wiadomo: stawiamy bazy, wydobywamy surowce (minerały i ropę naftową), produkujemy jednostki, upgradeujemy struktury i wykańczamy wroga na danej planszy. Przy czym zwracajcie uwagę na energię powstałą ze spalania ropy (lub pochodzącą z „wiatraków"), ponieważ jej niedostatek powoduje albo znaczący wzrost czasu potrzebnego na wytworzenie danej struktury, albo nawet wstrzymanie procesu produkcji. A możemy sobie produkować naraz kilka rodzajów np. uzbrojenia, zlecając przy tym wykonanie praktycznie dowolnej ilości danej jednostki. Czyli w sumie standard. Nie ma tu nic nowego - ale jest wszystko, co być powinno w porządnym RTS. Niestety, dalej nie jest już tak dobrze...

Przykrym zaskoczeniem (nie jedynym, niestety) był fakt, że gra działa wyłącznie w trybie 640x480. W momencie, gdy wasz Windows ustawiony jest na wyższą rozdzielczość, gra toczy się w okienku i nic na to nie można poradzić. Grafika, prawdę powiedziawszy, jest całkiem w porządku. Echelon wprawdzie nie wykorzystuje akceleratorów, ale i tak całość wygląda naprawdę ładnie. Efektowne backgroundy, ładne (choć nieduże) jednostki z przyzwoitymi animacjami ruchu i zniszczenia, fajnie wyglądające eksplozje... Nie będę tu wytykał palcami, ale miałem okazję obejrzeć sobie pewien Bardzo Oczekiwany RTS z Renomowanej Firmy... i na jego tle Echelon wizualnie prezentuje się wręcz znakomicie! (Przy czym tak naprawdę świadczy to nie tyle o klasie Echelona, co o marnej jakości tamtego produktu... No dobra, przyznaję się - mówię tu o Dune 2000). Przy czym autorzy Echelon nie pokusili się o zastosowanie patentów typu „w pełni trójwymiarowe środowisko" czy „wpływ ukształtowania terenu na mobilność jednostek" etc. Ot, suwamy nasze jednostki po ładnych, dwuwymiarowych tłach i tyle. Dodajmy tu, że wybitnie irytujący jest bardzo powolny scrolling ekranu - aby dojść z

Rasy i struktury

Aruthas - mieszkańcy pustynnej Eshyl. Nieźle rozwinięci pod kątem technologii, inteligentni, raczej agresywni. Zamierzają „wyzwolić" wszystkie inne rasy.

Przykładowe struktury
Drill - wydobywa minerały i ropę

Crawler - szybki pojazd zwiadowczy, uzbrojony w całkiem wydajne lasery

Eriins - może nie mają aż tak dobrze rozbudowanej technologii jak Aruthas, ale ich uczeni dysponują ogromnym potencjałem, co sprawia, że szybko nadrabiają początkowe braki.

Przykładowe struktury
• **Wind Spin** - generuje prąd, wykorzystując energię wiatru

• **ChainHopper** - czterokołowy łazik o niesamowitej zręczności i prędkości

Trasks - starożytny naród z wulkanicznej planety Kulgan. Nie są specjalnie inteligentni, ale nadrabiają to brutalnością i żądzą walki. Rasa wojowników!

Przykładowe struktury
• **Plunder Mill** - przetwarza minerały

• **Crawler** - szybki i bardzo dobrze uzbrojony pojazd zwiadowczy

Po lewej:
Grafika może nie jest powalająca... ale jak najbardziej może się podobać

górnej na dolną krawędź planszy, trzeba mieć iście benedyktyńską cierpliwość. (Naturalnie nie można tego zmienić w opcjach). To nie koniec wad tej gierki. Z dużym zdziwieniem przyjąłem fakt, że w ogóle nie posiada ona opcji multiplayer! Na miły

Bóg! RTS z 1998 wyłącznie w trybie single?! To trochę niepoważne... i znacząco obniża radość zabawy, ponieważ nie mogę powiedzieć, by komputerowe AI stało na specjalnie wysokim poziomie. „Kwiatki" typu, iż np. wrogi pojazd dociera do jednej z moich struktur, po czym chyba zapada w sen zimowy, skutecznie mogą zniechęcić do tej produkcji. No owszem, to miło ze strony wroga, iż cierpliwie oczekuje aż go wykończę, powstrzymując się w tym czasie od aktów agresji... Ale... tu nie o to chodzi. Prawda? Naturalnie nie oznacza to, że komputer gra jak idiota. Czasem tylko zdarzają mu się podobnej klasy wpadki. A że nie można zastąpić go umysłem innego gracza... no cóż. Szkoda.

Sterowanie nie jest trudne, na pochwałę zasługuje tu bardzo efektowne (wizualnie) menu sterujące, przypominające skrzyżowanie migawki aparatu fotograficznego z jakąś skomplikowaną maszynerią (brzmi to nieco mgliście, ale kto zobaczy, ten zrozumie). Wprawdzie zajmuje ono sporą część i tak już niewielkiego okna - lecz w każdej chwili możemy je „zniknąć" jednym naciśnięciem klawisza. Choć jak dla mnie, to gdyby wyglądało mniej efektownie, a zawierało np. wskaźnik ilości wytworzonej i zużytej energii (bo nie zawiera!), to tylko bym temu przyklasnął. Skoro mówimy o sterowaniu - miałem często poważne problemy z jednoczesnym zaznaczeniem grupy oddziałów. Teoretycznie jest to bułka z masłem - klikamy myszką i zagarniamy daną grupkę w okienko. Ale w praktyce nie jest tak różowo. Często trzeba kilkukrotnie kliknąć, by okienko łaskawie chciało zaistnieć, a ponadto może się tu okazać, że zamiast wyznaczyć nową grupę... zmieniliśmy kierunek marszu wcześniej zaznaczonego oddziału! Tj. nasze poczynania zostały zinterpretowane jako... skierowanie poprzedniej grupy w to miejsce, gdzie właśnie usiłujemy wybrać nowe oddziały. A ponieważ te nie poruszają się zbyt szybko (zaś jaki jest scrolling ekranu, to już pisałem), to naprawdę niejeden raz cisnęły mi się na usta wybitnie brzydkie słowa. Awangarda moich sił dostaje łomot przy wrogiej bazie, drugi rzut nie idzie im na pomoc, tylko... wraca do mej bazy, gdzie właśnie usiłuję bezskutecznie zmusić nowo powstałe jednostki do wymarszu... A zanim je zawrócę, zanim dotrą do celu... I co z tego, że mam ze trzykrotną przewagę liczebną, skoro nie mogę jej w pełni wykorzystać?

No dobra, widzę, że żółć aż kipi na papierze i ktoś może sobie pomyśleć, że ta gra to chała totalna. A przecież tak nie jest. Echelon ma też swoje plusy. Warto wspomnieć o wprawdzie nieco monotonnej (na dłuższą metę), ale fajnej, troszkę trance'owej muzyce. Szkoda jeno, że są zaledwie trzy audio-tracki. Efekty dźwiękowe (w tym głos narratora) również są niczego sobie. O tym, że grafika cieszy oczy, już pisałem. A nawet, co stwierdzam z lekkim zdziwieniem, mimo licznych, a występujących w grze usterek, w Echelona gra się całkiem przyjemnie. Na tyle nieźle, że w sumie mogę go polecić tym, którzy lubią proste RTSy i obdarzeni są pewną dozą anielskiej cierpliwości oraz tolerancji na cudze błędy. Moim zdaniem gdyby węgierscy (tak, tak...) autorzy z większą starannością przetestowali swój produkt i wyeliminowali choćby te najpoważniejsze usterki (brak multiplayer, wolny scrolling, zaznaczanie oddziałów), bez problemu mógłbym przyznać ich dziełu ze dwa punkty więcej. Zabrakło czasu czy chęci? ■

DEMO NA CD 08/98 ACTION

Plusy:
- grafika i dźwięk powyżej przeciętnej
- nawet niezła grywalność
- dość oryginalna wyjściowa idea

Minusy:
- brak trybu multiplayer!!!
- w sumie RTSowy standard, gra jakich wiele
- nie obsługuje akceleratorów grafiki
- max. rozdzielczość 640x480
- dość mało misji
- powolny scrolling ekranu
- problemy z wyznaczaniem grup oddziałów

Ocena: 5

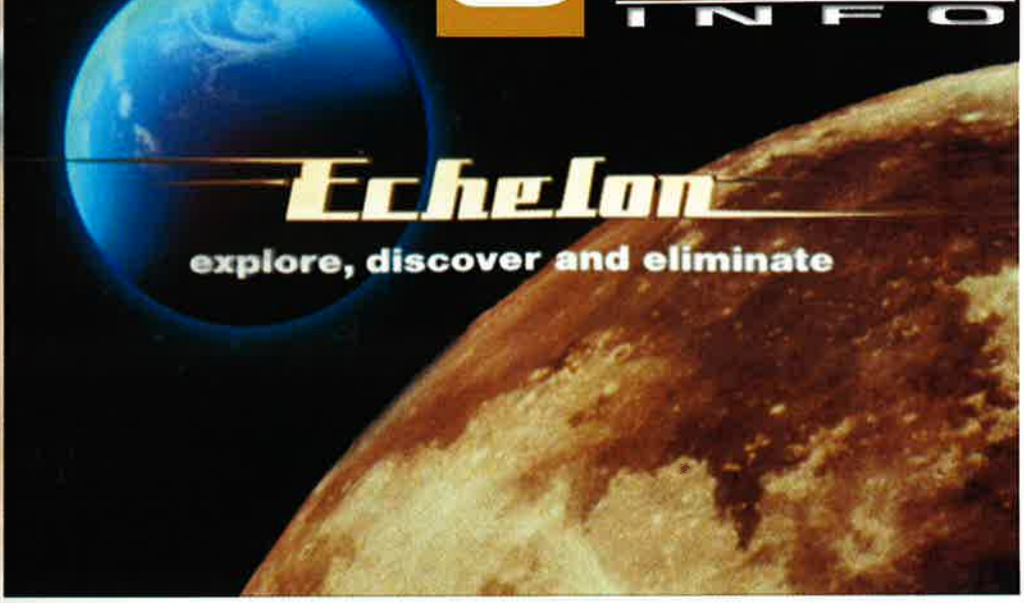
Producent: Amnesty Visuals

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, Direct X, karta muz. CDx4,

Dystrybutor: Midas Interactive Entertainment

Internet: http://www.gamesarena.com

INFO



Need For Speed III: Hot Pursuit

Żądza pienią... prędkości!

Powiadają, że chłopców od mężczyzn odróżnić można jedynie, patrząc na cenę ich zabawek. Nonsens? Hm - a jednak gdy się człowiek nad tym przez chwilę pozastanawia, rzeczywiście może dojść do zaskakującego (nawet dla niego samego) wniosku: mój Boże - coś w tym jest! Oto - jak się wydaje: trafny i (mam nadzieję) również i przejrzysty przykład, który może podeprzeć tę chwiejną (jak na razie) koncepcję. Zaczniemy od pytania: któż z nas, przedstawicieli części populacji ludzi określanej grzecznościowym mianem Panów nie zachwycał się za młodu tzw. „resami" (stosowany na moim podwórku skrót od „resoraków" - a.k.a. „żelaźniaków" i tym podobnych)? ...Ekhem, no tak - uwaga: dygresja! - również i nieliczne przedstawicielki płci pięknej miały z tymi metalowymi miniaturkami samochodów sporo do czynienia - jednak... są to przypadki na tyle rzadkie, że można uznać je po prostu za wyjątek z całą mocą potwierdzający postawioną regułę.

GEM.INI

Ale wracając do rozważań! Ówczesne resoraki miały jedną cudowną cechę - niewątpliwie były to najłatwiejsze do zdobycia (drogą zakupu poczynionego przez rodziców) i zarazem „najprawdziwsze" (autosugestia u dzieci nie zna granic...) samochody. No i świetnie - zostawmy jednak sielskie dzieciństwo i przeskoczmy jakieś kilkanaście lat w przyszłość. Dawne dziecko to już - załóżmy, gdyż to nie wiek jest determinantem męskości... - mężczyzna. Czy bawią go modele samochodów? Ależ oczywiście że... TAK - teraz jednak w skali 1:1, błyszczące chromem i pachnące skórą, a tak w ogóle najlepiej wykonane na zamówienie w którejś z niewielkich fabryczek we Włoszech bądź w Wielkiej Brytanii. Odrobinę wprawdzie zmieniła się nomenklatura - wcześniej do wszystkiego świetnie pasowała nazwa zbiorowa „resoraki", teraz dobrze jest, gdy można określić je cudzoziemskimi i ładnie brzmiącymi nazwami w stylu: Ferrari, Lamborghini, Jaguar... Niezależnie od wszystkiego - to wciąż SĄ zabawki. Od tamtych „dziecinnych" jednak odróżnia je coś jeszcze; coś, co sprawia, że gdy mowa o tym „czymś", większość dużych chłopców kompletnie wymięka - CENA! Co?! Powiało grozą?

U dołu:
Maszyna, eeeech!...

Emulacja symulacji

Niestety. I... zupełnie niepotrzebnie! Przecież my, ludzie (Panowie?), jesteśmy tak niesamowicie (i przewrotnie) mądrzy, że stworzyliśmy sobie nawzajem możliwość emulowania (w mniej lub bardziej prawdopodobny sposób) wrażeń związanych z przemieszczaniem się tymi cudownymi dużymi zabawkami; paradoksalnie jednak: za pomocą... innej zabawki! (To do odgrywania tej roli w wielu przypadkach sprowadzana jest potężna moc PII-ileśtam...). Źle nam?! Skądże! A gdy jeszcze okazuje się, że zaspokajany jest zarazem drugi z powszechnie panujących wśród ludzi popędów (właściwy tym razem - jak się zdaje obydwu płciom - ...nie, akurat nie o tym myślę! Bez skojarzeń proszę!) - ŻĄDZA PRĘDKOŚCI, to - doprawdy - jakoś tak lżej się na duszy robi bez tej przeklętej (a śnionej nocami...) Visy Gold i wolnego kredytu któregoś z banków światowych. Istnieje jednak warunek udanej emulacji - jest nim konieczność dysponowania

odpowiedniej klasy sprzętem, i - oczywiście - takimże „emulatorem". Wszak chodzi o jak najpełniejsze złudzenie... O to pierwsze - niestety - musimy zadbać sami; o to drugie jednak starają się już inni: twórcy (Twórcy!) gier, ot chociażby tacy, jak Electronic Arts.

No, nareszcie w domu czy raczej - w temacie: Electronic Arts i jego Potrzeby Prędkości, czyli angielskiego Need For Speed! A ściślej - trzeciej jej odsłony! Bogowie - już trzeciej!... A ja wciąż z pasją pogrywam w „jedynkę"! Ale przecież warta jest tego! Co tylko potwierdza, że N4S zawsze wyprzedzał całą resztę pokrewnego mu tematycznie softu o co najmniej dwie długości toru! Teraz zaś - po kilkudziesięciu godzinach, które spędziłem zestawiony z pełną wersją Need For Speed III: Hot Pursuit - śmiało mogę stwierdzić, że i w tym przypadku daleko w tyle (w swądzie palonych podczas przyśpieszeń gum i dymku z rur) zostało wszystko, co w jakikolwiek sposób symuluje poruszanie się po wirtualnych drogach! Innymi słowy: tak jak wymiatały poprzednie części, tak też wymiata „trójeczka" - NIC się w tej materii, na nasze szczęście, nie zmieniło!

„...and the road becomes my bride!"

A w grze zmieniło się w zasadzie wszystko (oprócz ogólnie ujętego zamysłu - seria jest serią)! Dodajmy: wszystko na znacznie, naprawdę znacznie lepsze! Zaraz zaraz jednak... dlaczego tylko „ogólnie ujętego"? Ano dlatego, że - co ciekawe: również i koncepcja aktualnej odsłony „Potrzeby" nie jest prostym skutkiem stosowanej powszechnie a równie prostej prawidłowości: wydaliśmy jedynkę - sprawdziła się; później była wykorzystująca motywy jedynki - dwójka i... również się sprawdziła; no to właściwie dlaczegóż by nie zrobić takiej samej, tj. wywodzącej się w prostej linii od starszej siostry - trójki?! A więc nastąpiło pewne przeobrażenie spodziewanego obrazu Hot Pursuit: unowocześniona została w nim nie tylko oprawa, ale i - co ważniejsze - wnętrze! Efekt? Jest on swoistą kompilacją elementów nowych i znanych graczom (i rzeczywiście sprawdzonych już) wzorców. Nie dosyć jednak na tym; przeciw koncepcji „wynikania" trójki z dwójki świadczy również coś zgoła odmiennego. Można bowiem z dużą dozą prawdopodobieństwa pokusić się o stwierdzenie, że w aktualnej „Żądzy" nastąpił renesans zagubionej gdzieś w N4SII idei pełnego urealnienia świata przedstawionego (no, kłóci się z tym widowiskowość i... nieskuteczność kraks...), którą przecież błyszczało najstarsze Need For Speed.

Co to oznacza dla graczy? Po prostu powrót do rewelacyjnych korzeni i pamiętnego, wręcz namacalnego klimatu „prawdziwości". No i świetnie - to jednak ogólnik; dokładnie zaś co?!

Jedenastu (?) wspaniałych

Po pierwsze i - kto wie - może najważniejsze: nastąpił „odwrót" DO licencjonowanych wózków. Zapomnieć można więc o średnio udanym pomyśle jazd próbnych (od tego jest Test Drive!) prototypowymi modelami samochodów, z których wiele nigdy nie „zjedzie" z poziomu idei stylistów i inżynierów. Tu mamy okazję dorwania jedenastu (jak na razie!) oryginalnych, istniejących i zapewne nawet w tej chwili (gdzieś w lepszym świecie...) przemierzających autostrady odmian stad koni mechanicznych, ukrytych pod maską! Taki układ, oprócz satysfakcji wynikającej z możliwości (wreszcie!) poskromienia tych wyśnionych zabawek, wiąże się z dodatkowymi „smaczkami". Jednym z nich jest możliwość pokręcenia się (dosłownie) we wnętrzu takiego furgonu marzeń! Gdyby jeszcze punkt widzenia znajdował się gdzieś za kierownicą, a nie gdzieś nad gałką skrzyni biegów... Tak na dobrą sprawę jednak - nic to! W każdej wszak chwili możemy wskoczyć za szóste kółko i „namacalnie" przekonać się, co i jak! (Te kokpity! Ech... - tyle tylko, że ich obsługa jest na tyle pamięciożerna, że radzą sobie z nią jedynie karty z ośmioma megami na tekstury. K sażalieniu: zwykłe VooDoo nie uciągnie tego niestety i mając taką kartę, za skarby świata nie zobaczycie kierownicy...).

I w tym momencie, w chwili gdy przychodzi spojrzeć na odtworzone w „Żądzy" autka, i poczuć (wiem co mówię - joy z force feedbackiem wciąż działa!), co też potrafią zaczynają się problemy ze słownictwem, a ściślej: z powtórzeniami! Są one bowiem (autka) tak wspaniałe, że... no po prostu nie sposób używać epitetów innych, niż superlatywy! A to przecież dopiero początek - jeśli zaś uwzględnić fakt, iż również i inne elementy składowe giery w niczym nie ustępują cudowności wózków, to... brak mi słów. No nic, nie z takich opresyj to ciało wychodziło cało!;) Te wózki jednak... Arghhh! Ja chcę! Ja muszę...! Aston Martin DB7, Chevrolet Corvette C5, Ferrari 550 Maranello, Lamborghini Diablo SV, a nawet Jaguar XJR-15 i Mercedes CLK-GTR (słynna „Srebrna Strzała"!). Bogowie - jak też one jeżdżą! A jak się prezentują! Trzy poziomy uszczegółowienia kształtów! Chrom! Cienie elementów otoczenia! Pełgające na metalowych częściach refleksy kolorowych świateł! Obracające się aluminiowe felgi! Działające światła (krótkie i długie!) i rozbłyskujące podczas hamowań wściekłą czerwienią lampy stopu! DŹWIĘK!... Wrrruum! - ryk pracy sześciolitrowych silników podczas przyspieszeń, odgłos pracy turbosprężarek w momencie zdejmowania nogi z gazu... Ogólnie - kopie i miażdży: poczynając na audio-trackach do poszczególnych torów (tradycyjny - choć to nienajlepsze określenie tego typu muzyki - dla N4S pulsujący basami trans), przez dźwięki towarzyszące samej jeździe (cudowny efekt Dopplera - przy wymijaniu trąbiącego marudera

DEMO NA CD 11/98

Plusy:

- KLIMAT!
- wózki!
- tracki!
- zmiany pór doby i stanu aury (leje, siąpi, sypie, grzmi...)
- oprawa graficzna!
- oprawa dźwiękowa!
- HOT PURSUIT!
- download dodatkowych furgonów i - być może - torów
- split-screen!
- ghost car
- REALIZM (do pewnego stopnia)

Minusy:

- eeee... szukając na siłę: może zamknięte, zapętlone tory?...
- Voodoo2 bardzo baaardzo mile widziany...
- i jeszcze jedno: podczas wyścigu na „mirror-reversed-tracku" (dowolnym) chłopaki jeżdżą nie swoim pasem, a gliniarze nagle stają się kompletnie nieudolni...

Ocena: 9

w tunelu!), po głosy przerażonych naszą maesterią gliniarzy („on sunie ponad sto dwadzieścia" - przy czym mówimy o milach, oczywiście!). Moment: jak to - to POLICJA?! Ano ona... jest! Po chwilowej absencji w dwójce, na ring wróciło Prawo! I to w jakim stylu! (O tym jednak dopiero jakieś dwa akapity niżej...). Słowem - rewelacja unosząca włosy na głowie!

Dosyć jednak zachwytów! Więc: jedenaście wózków! Lecz, jako się rzekło - na razie: w grze istnieje bowiem funkcja „downloadu" ze autorskiej strony, a - jak wieść gminna niesie - kolejne furgony już w drodze!... Zresztą - już teraz można pojeździć czymś innym niż przepisowa jedenastka - korzystanie z kodów kłóci się wprawdzie z etyką prawdziwego gracza, jednak w tym wypadku cel - przykładowo - ciężarówka wojskowa: ten klakson!; czy autobus szkolny (nota bene: znany już z dwójki) uświęca niegodne, lecz - jak widać - niezbędne środki...

Dziewięć (?) niezwykłych tras

I znowuż ten sam problem: jakie dziewięć?! Doszły mnie bowiem słuchy również i o obecnie projektowanych i w przyszłości „downloadowalnych" torach! Swoją drogą: edytor tak wózków jak i tracków - MAX - wykorzystany przez EA przy projektowaniu tych cudeniek wydaje się być programistycznym cudem... Jak na razie jednak - śmigać można po ośmiu dostępnych normalnie (tak nawiasem mówiąc są to cztery tory - z tym że niejako „podzielone" w dwie, krańcowo odmienne wersje, plus - oczywiście - mirror i reverse ich wszystkich) i jeden - Empire City, do którego dostęp uzyskujemy dopiero po wygraniu Knockout Mode. Pozwolę sobie skoncentrować się na tym ostatnim - Empire. No cóż - po prostu baśń; coś jak batmanowskie Gotham: łuk triumfalny, ogromny posąg anioła i górujące nad miastem katedra - robią niesamowite wrażenie! A wszystko to nad mrocznymi, z rzadka rozświetlonymi kolorowymi neonami uliczkami, na których toczy się wyścig, w strugach deszczu... Zaprawdę powiadam Wam - poezja! Ot, właśnie poezja! Nie we wszystkich jednak jest aż tak „nierealnie" - inne bowiem spektrum wrażeń wiąże się z jazdą na światłach, w nocy, w deszczu górskimi wąskimi „ścieżynami" (Rocky Pass), gdzie dodatkowym bodźcem do niezdejmowania nogi z gazu są dwie policyjne Corvette „w warkoczu" i kiedy to zupełnemu uniesieniu się w powietrze przeszkadza grającemu jedynie grawitacja... Bez odrobiny przesady - nadnercza mają po jakimś czasie dosyć: każdy mógłby poczuć się wykończony ciągłą produkcją ogromnych dawek adrenaliny!

Odpowiedzialność za tak wielkie dawki hormonów i wywoływanych przez nie emocji przejmują pospołu świetne (naprawdę świetne!) - oprawy: graficzna i dźwiękowa. Jako jednak, że jakieś drobne informacje na ich temat zdołały się już prześliznąć, pozwolę sobie nie wdawać się w szczegóły (no, może odrobinkę...) i scharakteryzować je bardziej może ogólnie (sami rozumiecie - serce już nie tak mocne, co niegdyś...). Oto bowiem, w przeciwieństwie do dwójki (wersji Special Edition) obsługa VooDoo nie została dorobiona na - jak się wydaje - last minute! Innymi słowy: wyciskane jest z akceleratorów wszystko, co się tylko da i to w jakim wspaniałym stylu... A jeśli jeszcze ogólna konfiguracja sprzętu pozwoli - N4SIII poszczycić się może (i szczyci, oj szczyci...) efektami podrywania przez pęd rozpędzonych wózków opadłych jesiennych liści (EVERYONE MUST SEE IT!), kurzu i błota (na przedniej szybie, bądź kamerze); wreszcie tradycyjnych, lecz jakże zrobionych: mgły, deszczu, śniegu! Czy wielkim nietaktem, wobec tych nie dysponujących akceleratorem będzie nadmienienie, iż płatki śniegu uderzające o przednią szybę zmieniają się w rozchlapanego wodnego kleksa, który powoli niknie? A to, że zmienia się kąt padania w zależności od zmiany układu kamery? A odblask świateł na mokrym asfalcie (odbicie), efekt aureoli czy soczewki?! Ech, słabo mi...

U dołu:
Nie masz Voodoo2 - no to zapomnij o widoku kokpitu.

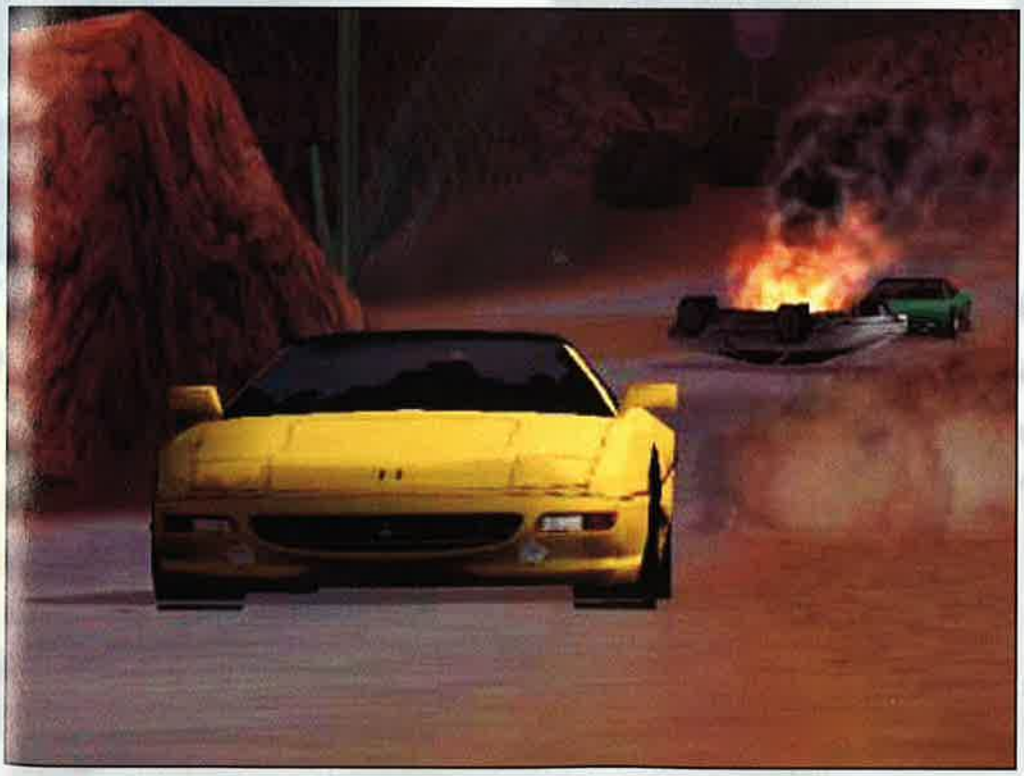
„Ten Four!" rulez!

Ano właśnie - tytułowy Hot Pursuit! Czyli, innymi słowy: tryb gry, który bezsprzecznie zasługuje na poświęcenie mu odrębnego akapitu! Jest to wprawdzie tylko jeden z ogółu czterech, ale... jak dla mnie jeden za wszystkie, wszystkie za ten jeden! Zabawne - na pierwszy rzut oka nic szczególnego: no bo czyż nie mieliśmy już przyjemności (o tak! - przyjemności) uciekania przed karzącą ręką sprawiedliwości w pierwszej odsłonie NFS? Mieliśmy! No, to co jest teraz odrobinę różni się od zapamiętanego obrazu - przede wszystkim tym, że policji jest obecnie jakby więcej, ale... W momencie jednak gdy dodamy, iż nauczyli się oni działać symultanicznie (co oznacza, że gonić nas może nawet i pięć „wyjątków" na raz!), a co ważniejsze potrafią również i kooperować - wykorzystując pasmo policyjne prosić siebie nawzajem o wsparcie czy informować o posunięciach podejrzanego (czyli... nas, grających!), to sytuacja robi się, jak sądzę, bardziej obiecująca. Na własne nieszczęście jednak chłopaki (i miła pani z centrali) nie wiedzą, że również i nasze autko sprzęgło się z częstotliwością ich CB i doskonale słyszymy, gdzie też zamierzają oni ustawić blokadę czy rzucić na asfalt pas kolców... Tak tak - blokady i kolce! Jednak Hot

Pursuit byłby tylko jedną z wielu opcji gry, gdyby... Tak jest, istnieje możliwość włączenia czerwono-niebieskiego sygnału świetlnego, który - wraz z modulowanym, acz jednakowo przeraźliwym (cudownym!) wyciem oznaczać będzie, iż od teraz to GRACZ jest tutaj szeryfem; że odtąd na tych drogach on stanowi - kurczę blade - PRAWO! Ano właśnie: to jest to, co sprawiło, że pokochałem Need For Speed III miłością czystą, lecz pełną żaru! Oto bowiem wreszcie - po wielu latach (pamiętam amigowe Highway Patrol... ech, młodość!) mamy okazję, by popędzić w majestacie porządku i sprawiedliwości (to serve & to protect), przy wykorzystaniu specjalnej policyjnej mapy, patrząc jak cywilne wozy ustępują nam miejsca, w ślad za „chorrerrrnymi, niesforrrnymi kierrrowcami"! Kłody pod nogi? A czemuż by nie - tyle że nie kłody, a kolce, i nie pod nogi, a pod gumy... Mało? A więc dodam jeszcze najcięższy argument: tych osławionych policyjnych wózków jest ogólnie kilka; gracz jednak dysponuje trzema. Zaledwie czy aż trzema? Raczej „aż"! Czy są tacy, którym Chevrolet Corvette, Lamborghini Diablo (umieram!...) czy nawet dziwaczny, bonusowy El Nino - nie wystarczają?!

(choć komputerowej AI niewiele można zarzucić!). Połączenie „po kabelku", via IPX, TCP/IP czy modem, i uzyskane dzięki niemu niepowtarzalne doznania w trakcie bądź to rywalizacji, bądź współdziałania. (Wierzcie - tak Hot Pursuit z wyjącym Allorem w kilwaterze - jechaliśmy w nocy i deszczu; jak i zgodne wylapywanie komputerowych kolesi... - było wiele radości!). Jednak i te wszystkie kable i „ipeiksy" NIE są niezbędne - multiplayer N4SIII działa również w trybie... split-screen! TAK! Jak w nieśmiertelnym (acz odrobinę nadgryzionym zębem czasu) Lotusie czy choćby w TOCA.

Ufff. Pozostałe tryby, jakkolwiek emocjonujące, nie odbiegają zanadto od zapamiętanych skądinąd standardów. Istnieje tak pojedynczy wyścig przeciw całej grupie (trzy prędkościowe klasy), jednemu bądź też... żadnemu przeciwnikowi! Oczywiście jest również okazja, by sprawdzić się w całej serii „rejsów", gdzie tylko ogólna liczba zebranych punktów określa pozycję w całym turnieju (dodatkowa motywacja - dwie dodatkowe



fury). I wreszcie - ostatni, a zarazem stanowiący kolejne novum w „Żądzach" - tryb „Knockout". Już wyjaśniam: to turniej, z tym że ostatni na każdym z siedmiu tracków żegna się z samochodem! W ten sposób kolejno ubywa konkurentów do 1st place! Problem jedynie w tym, że zostają - oczywiście - najlepsi! A tory coraz to bardziej skomplikowane... Jeszcze zabawniej jest, gdy do walki zasiądzie dwóch jak „najżywszych" ludzi

Śmiem twierdzić jednak, że wrażenia są jeszcze lepsze! Czyżby więc odtąd będziemy oceniać inne samochodówki, porównując je do ideału, czyli NFD3? Hm, bardzo możliwe...

Da end

Ehm, wstyd przyznać, ale nie udało mi się (mnie! urodzonemu malkontentowi) wychwycić ŻADNYCH zauważalnych mankamentów omawianego Dzieła (mam nadzieję, że wielka litera jest w pełni zrozumiała!) Electronic Arts. Oczywiście mógłbym uczepić się faktu, iż światła, owszem: rewelacyjnie działają, ale - niestety - tylko w trybie „night driving"; w innych - mimo że miejscami przydałoby się - włączyć ich nie sposób. Faktem również bezspornym jest to, że wszystkie tory są mniej lub bardziej pokomplikowanymi pętlami (marzą się cuda w stylu Pacific Coast czy Alpine, oj marzą...). Lecz z drugiej strony nie ulega wątpliwości, że są one częstokroć baaardzo długie, niesamowicie ciekawe i - no co tu kryć - żywe! Poza tym zdaje się, że konwencja torów otwartych nabruździłaby nieco w koncepcji Hot Pursuit; jak bowiem wtedy - jadąc w przeciwnym do należytego kierunku - zaskakiwać pędzących „niemal-samobójców"?! Tak więc, sami rozumiecie, nie może być inaczej niż 9 i znaczek jakości. Ostatecznym dowodem jest to, że N4SIII jest... po prostu lepszy od życia! Wrażenia z przemykania się ciasnymi wąwozami w ośnieżonej górskiej scenerii (tor Summit) są tak przekonujące, że mimowolnie wstrzymuje się oddech! Do zsinienia! Później rozpaczliwy haust i... znów długotrwały bezdech! Człowiek normalnieje, a rzeczywistość wraca na należne sobie honorowe miejsce dopiero na mecie! He! Czuję, że ktoś w to nie wierzy... I dobrze, niech spróbuje sam! Ja jednak jeszcze w tej chwili widzę przesuwającą się w zbyt dużym jak na mnie tempie wstążkę czarnego asfaltu! Nie ma się jednak co dziwić - po dziesięciu godzinach gry non-stop... Swoją drogą ciekawe, czy wychodząc z redakcji będę podświadomie próbować wchodzić w zakręty z zaciągniętym ręcznym i wyprzedzać jadące Tęczową samochody? Osobiście wolałbym - nie; kiedyś przecież nadejdzie czas na czwórkę! Jak na razie jednak Need For Speed III: Hot Pursuit jest bez śladu wątpliwości najlepszą tego typu grą, w jaką miałem okazję kiedykolwiek i - dodajmy - na czymkolwiek pograć! ■

Q-ACTION	**Producent:** Electronic Arts
Wymagania: P-133, 16MB, SVGA, Win`95, CDx4, wskazany akcelerator	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.needforspeed.com	

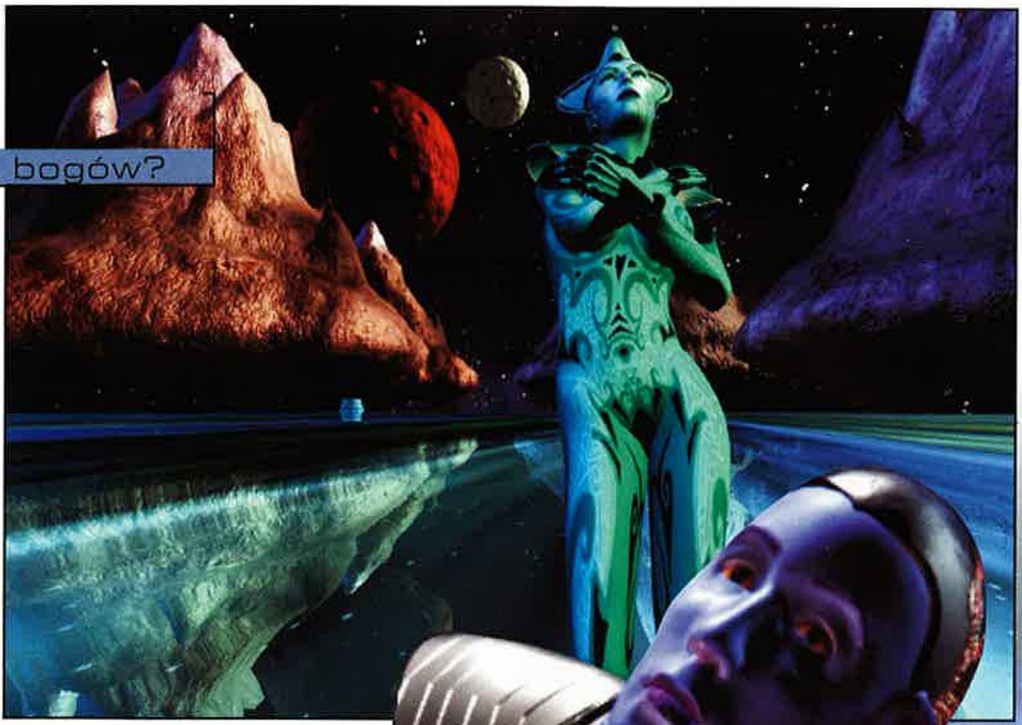
INFO

Ring

Nadchodzi zmierzch bogów?

Firma Cryo, która specjalizuje się w grach przygodowych, częstuje nas obecnie rzadkim przysmakiem - niezwykle rozbudowaną grą opartą na motywach nordyckiej sagi o Nibelungach i złocie Renu. Jest to temat tak nośny, że dziwić się wypada, iż do tej pory bywał wykorzystywany w grach komputerowych śladowo - teraz jednak mroczna saga o przeklętym Pierścieniu Renu i przygodach bogów, herosów, olbrzymów i karłów staje do dyspozycji gracza - na całych siedmiu kompaktach.

EL GENERAL MAGNIFICO.



Dla porządku tylko przypomnimy, że temat ten stał się kanwą bodaj najgłośniejszego - dosłownie i w przenośni - czteroczęściowego cyklu operowego Wagnera pt. Pierścień Nibelunga składającego się z części Złoto Renu, Zygfryd, Walkiria i Zmierzch bogów, z którym zresztą po części zapoznajemy się w grze, ponieważ ilustracją muzyczną do niej są właśnie fragmenty muzyki Wagnera w wykonaniu Orkiestry Filharmoników Wiedeńskich pod batutą sir Georga Solti'ego. O szatę graficzną gry zadbał Philippe Druillet, głośny autor takich komiksów jak Salambo, i współtwórca takich filmów jak np. Imię Róży lub Walka o ogień. Wśród twórców gry mamy więc samych asów. Dodać do nich należy niewątpliwie twórcę scenariusza Huberta Harlota, który - jak pamiętamy - popisał się znakomitą serią Alone in the Dark.

U dołu:
Asgard siedziba bogów.

W ogóle godzi się zauważyć, że nasze europejskie korzenie dzielimy nierówno - z ochotą się przyznajemy do dziedzictwa śródziemnomorskiego, i za barbarzyńcę uważamy kogoś, kto nie wie, kim był Zeus lub Jowisz... ale kiedy ktoś nie ma pojęcia o bogach ludów mrocznej Północy, to już mniejsza jego hańba. Do czasów Wagnera właśnie Europa nie pamiętała o dziedzictwie Normanów... a i potem (pewnie dlatego, że chętnie przyznawał się do niego - w braku czegoś lepszego - pewien brunet z zabójczym loczkiem i wąsikiem) nie lubiliśmy, kiedy przypominano nam posępnych bogów wichru i pioruna. A przecież byli kiedyś naszymi... Zanim nad Europą wzniesiono Krzyż, rosły w niej święte gaje...

Historia, w jaką zamierzają wciągnąć nas twórcy gry zaczyna się w odległej przyszłości, choć tak naprawdę dość pilnie będziemy śledzić w niej losy bohaterów cyklu Wagnera. Ale po kolei. W przededniu czwartego tysiąclecia Ziemia przestała istnieć. Wszechświatem władają pozaziemcy, a ci z Ziemian, którzy ocaleli, osiągnęli szczególny status przez opanowanie technologii pozwalającej im na przeszukiwanie ich

Plusy:
- Klimat
- Muzyka
- Epicki rozmach
- Osadzenie w świecie mitologii Północy
- Gra jako całość

Minusy:
- Objętość -7 CD
- Trudna, wymagająca gra

Ocena: 8

pamięci w celu odnalezienia strzępów dziedzictwa ludzkości. Zorganizowali się w kastę zwaną Metarozumnymi, którzy kupują sobie względną wolność za cenę swojej unikalnej sztuki - która szybko staje się najbardziej we wszechświecie poszukiwaną formą rozrywki. W ten sposób Metarozumni stają się „reżyserami", którzy przed zaprezentowaniem swojej sztuki sami muszą pierwej przeżyć przedstawiane widzom przygody. Po przygotowaniu wszystkiego, podróżują na asteroid Terra II, ostatnią przystań i podobieństwo Ziemi, gdzie podłączeni do Ordibio - matrycy pozwalającej im na „grę" - przyjmują na kilka godzin funkcję aktora, muzyka, tancerza itd...

Bohater naszej przygody, Ish, musi przygotować operę Wagnera Pierścień Nibelungów. Kiedy tego dokona, okaże się, że bierze udział w galaktycznym spisku przewyższającym niemal jego zdolności pojmowania. Diaboliczna konspiracja związana z treścią dzieła Wagnera przekształca go w... boga, lub zbawcę ludzkości. Abyś mógł tego dokonać - bo to ty będziesz animował postacie gry - trzeba ci zmierzyć się z czterema głównymi personami i zbadać cztery światy. A oto one w kolejności niekoniecznie takiej, w jakiej je poznajesz...

Alberich Tyran.

Karzeł, który zazdrości potęgi Wotanowi, ojcu bogów. Królestwo Albericha, Nibelheim, to ogromna kopalnia, gdzie karzeł gromadzi złoto, by bogactwem zrekompensować brak boskich mocy. Złoto Renu, to magiczny skarb, będący kiedyś wykupem bogów Wotana, Logego i Honira, którzy (przez pomyłkę) zabili pływającego w jeziorze pod postacią wydry karła Ottara. Ojciec karła zażądał odpłaty, Loge zaś zmusił innego karła, Andravi'ego, do oddania mu swego skarbu, ten zaś przeklął skarb (a raczej ostatni pierścień, który Loge zdarł mu siłą z palucha), każąc mu przynosić nieszczęście każdemu, co go posiądzie (pierścień, rzecz jasna, nie paluch). Loge nie dbał o klątwę, bo wiedział, że i tak pierścieniem zostanie okupiona śmierć Ottara. Klątwa Andravi'ego zaczęła się spełniać dość szybko, bo dwaj bracia Ottara, Fafner i Regin, po zamordowaniu ojca (co uczynił Fafner), poróżnili się strasznie (przedmiotem sporu rzecz jasna stał się skarb) i Regin musiał opuścić Nibelheim, żyjąc od tej pory jedynie pragnieniem zemsty. Fafner zaś, zatraciwszy wszelkie cechy ludzkie, przekształcił się w ogromnego gada (smoka), którego później (mieczem wykutym przez Regina) zabije Siegmund.

Nibelheim który poznajemy w grze, to przerażający świat, łączący w sobie elementy gotyckie i postindustrialne... przypominający nieco kadry z Metropolis Fritza Langa (o ile są jeszcze tacy, co pamiętają ten film). Gracz, który tam trafi, powinien naprawić i przywrócić do działania rozmaite machiny Nibelheimu, znaleźć źródło energii tej krainy i - w pierwszym rzędzie - przekonać niechętnych wszystkiemu Nibelungów, by zechcieli dlań pracować. W głębinach ziemi usłyszy rozmowę o Złocie Renu. Złoto daje absolutną władzę temu, co zechce go użyć do wykucia Pierścienia. Bohater musi wykraść złoto nimfom Renu, którym Wotan srogo nakazał strzec góry, wewnątrz której leży złoto. Dla odniesienia sukcesu Ish będzie musiał przeniknąć do serca góry, pokonując liczne pułapki i po kres czasu wyrzekając się miłości...

Loge, Duch Ognia

Stajemy oto wobec innej legendy z cyklu sag nordyckich - tym razem chodzi o powstanie siedziby bogów, Asgardu. Niegdysiejszy bóg ognia Loge został zmuszony do przyjęcia cielesnej powłoki przez Wotana, który uczynił zeń niewolnika i sługę bogów. Podbechtany przez Loge, Wotan ofiaruje gigantom Fastolfowi i Fafnerowi, w zamian za wybudowanie mu wspaniałego zamku w chmurach - Asgardu właśnie - swą młodszą siostrę, Freję, strażniczkę jabłek nieśmiertelności. Przewrotny Wotan rozkazuje Logemu znalezienie odpowiedniej zastępczyni dla Frei. Loge będzie musiał znaleźć jakiś sposób, by wespół z Wotanem dostać się do Nibelheimu, uwięzić Albericha, i wykraść jego skarb - razem z pierścieniem i hełmem, które wykuł ze złota Renu... Po powrocie do siedziby bogów będzie musiał zbudować „złote jajo", w którym ukryje Freję i tęczowy most, którego bogowie użyją do powrotu do Walhalli.

Siegmund, syn Wilka (Wolsung).

Sigmund jest dziecięciem lasu, bohaterem, który szuka swej przepadłej rodziny. Jego ojca zwano Wilkiem - a był nim w rzeczy samej nie kto inny, tylko Wotan. Sigelinda zaś, siostra Siegmunda, weszła do rodziny wrogów, stając się żoną jednego z wojów wrażego plemienia. Siegmund w poszukiwaniu śladów swej przeszłości będzie przebiegał Knieję Hunding, gdzie zbierając w całość fragmenty swej historii będzie naprawiał krzywdy wyrządzone innym. Czekające go zadanie zostało w rzeczy samej przygotowane dlań przez Wotana, który zostawił dla niego wetknięty w jedno z drzew magiczny miecz Nothung. Wotan knuje diaboliczny plan, w którym zamierza się posłużyć własnym synem... Pokonawszy wszelkie przeszkody Siegmund uda się do siedziby wroga, uratuje siostrę i wyzwie do walki jej małżonka.

Brunhilda, Wojowniczka.

Jest Walkirią i ulubienicą Wotana, który ze wszystkich swoich dziewięciu cór ją właśnie darzy ją największą sympatią. Walkirie mają zdobywać wciąż nowych ochotników do armii Wotana, która zbiera się w Valhalli w oczekiwaniu na ostatnią walkę, kiedy nastąpi Zmierzch Bogów. Gracz przejmuje kontrolę nad Brunhildą w momencie, kiedy wzruszona tragiczną historią Siegmunda i Sigelindy sprzeciwia się woli ojca i zmienia losy bitwy (w której Siegmund miał zginąć) i ucieka z Sigelindą do jej „Uła", gdzie prosi o pomoc swe siostry.

U góry:
Arena gotowa.

Od tej chwili gracz walczy z czasem, ponieważ niewiele mu go dano na to, by odnaleźć w Ulu siostry Brunhildy i ukryć Sigelindę tak, by była bezpieczna przed Wotanem. Sęk w tym, że cały „Ul." roi się od pułapek, mających chronić śpiących wojowników - tych, którym przeznaczono ożyć w Valhalli - przed morderczą w skutkach zawiścią ich rywali, co zginęli okryci niesławą.

Podczas gry poznajemy najrozmaitsze światy, przedstawione w znakomitej formie graficznej, każdy z inną atmosferą i każdy o innym charakterze. Światy możemy poznawać wedle dowolnej kolejności - choć postępy w jednym, będą rzutować na powodzenie innych misji. Nie musimy jednak grać liniowo - co jest wielką zaletą gry. Zwiedzimy więc Asteroid, gdzie gracz dowiaduje się o swoich postępach grze i znajduje informacje dotyczące miejsc i postaci, z którymi przyjdzie mu się zetknąć. Poznamy unoszącą się w przestrzeni Skałę Bogów o kształcie ośmiornicy -

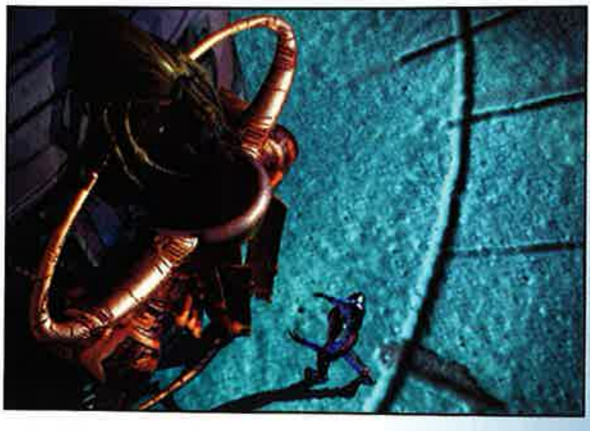
tędy w zasadzie przenosimy się ze świata do świata. W Nibelheimie zobaczymy kopalnie i świat podziemi... będący osobliwą mieszaniną Orwella i Langa. Gracz trafi tu dwukrotnie - z Alberichem i z Logem. Zajrzymy do Kniei Hunding - świata pełnego dzikości i barbarzyńskiego. Jezioro, olbrzymie drzewa i potężne dolmeny spowijają mgły... wszystko zaś w nastroju przypomina Stonehenge... i puszczę z filmu Excalibur. I wreszcie gigantyczna nekropolia, „Ul" Walkirii, w którym składa się ciała poległych w szlachetnej sprawie wojowników.

Podczas całej gry towarzyszy nam świetna, niezwykle nastrojowa muzyka, w której gracze obeznani nieco z klasyką natychmiast rozpoznają przewodnie motywy z dramatów muzycznych Wagnera (a wykonanie jest palce lizać, bo Wiedeńscy Filharmonicy to nie grajkowie z wiejskiego wesela, tylko jedna z najprzedniejszych orkiestr świata), ci zaś, co z klasycznym wykształceniem są na bakier, będą po prostu mogli podziwiać doskonałą muzyczną oprawę gry. Zabawę rozpoczynasz w Amfiteatrze na Asteroidzie, gdzie w miarę rozwoju akcji wydłużają się np. cienie, a miejsca dla publiczności wypełniają się coraz bardziej zafascynowanymi widzami. Poznajesz Galerię - w formie muzeum z niszami, w których stoją rozmaite posągi osób związanych z historią pierścienia. Gracz może tu poznać ich wzajemne relacje, które zmieniają się podczas gry. Po kliknięciu na posążku otrzymasz informację dotyczącą danej postaci i jej aktualnego statusu w grze. Dodatkowo możesz przenieść się na Szachownicę Przeznaczenia, a puste ramki w miarę rozwoju gry będą ci ukazywały filmiki dotyczące spektakularnych sekwencji.

U dolu:
Mieszkańcy Nibelheimu są dość osobliwi.

Plansza Przeznaczenia.

Trójwymiarowa tablica i sześcioma kwadratami rozmaitych kolorów (siódmy zawieszono w przestrzeni), które można w rozmaity sposób obracać. Kwadraty symbolizują światy, do których gracz uzyskuje dostęp. Unosząca się w przestrzeni Valhalla jest dla gracza niedostępna. Każdy z kwadratów planszy jest zajęty przez dwie lub trzy postacie, charakterystyczne dla danego poziomu. Są one w rzeczy samej pomniejszonymi wersjami posągów z Galerii. W razie potrzeby - lub zainteresowania - głos Erdy opowie graczowi o każdej z tych postaci. Barwne postaci są postaciami animowanymi przez gracza - to Alberich,. Loge, Siegmund i Brunhilda. Każda z nich ma nieco inny poziom czterech podstawowych zdolności, określającymi cechy postaci - cechy te to Żywiołowość, Ogień, Wilczy Wzrok i Magiczna Włócznia.



Gracz może się też zorientować w topografii danego poziomu. Dostępne w danej chwili kwadraty są podświetlone. Spenetrowane w pełni światy ukazują się na w dolnej części ekranu, zredukowana plansza unosi się w górę. Kliknięcie na ikonę asteroidu przeniesie gracza na ekran podstawowy, kliknięcie na ikonie Valhalli da mu krótki i zwięzły raport od Erdy.

Ołtarz Norn

Nisze pod trzema posągami, gdzie gracz - pod koniec każdego rozdziału - może umieścić trójwymiarowa kostkę, przedstawiająca sobą jego sukces w każdym z czterech pomniejszych przedsięwzięć. Aktywuje to objaśnienia Erdy na końcu każdej z opowieści i na początku następnej. Klikając na posągach, gracz otrzyma krótkie wyjaśnienie Erdy dotyczące osobowości każdej z Norn i ich roli w grze.

Na początku każdego rozdziału gracz otrzymuje do dyspozycji płaski żeton, o ośmiu, dwunastu lub szesnastu bokach (wszystkie - prócz jednego - są puste lub matowe). W miarę rozwoju gry, gracz otrzymuje przedmioty powiązane z bokami żetonów. Gdy wszystkie strony żetony zostaną wypełnione, kostka przekształca się w trójwymiarową, co da graczowi kolejne, niedostępne przedtem możliwości.

RING jest w sumie grą ogromnie zajmującą i poruszającą wyobraźnię. Ambicją jej twórców było stworzyć wśród tradycyjnych gier przygodowych coś nowego. Grę może rozgrywać oddzielnie nawet kilku graczy, z których każdy wybierze sobie postać wedle swego upodobania. Można ją też toczyć nieliniowo - co jak na ten rodzaj gier jest sporą nowością.

Gra ofiaruje wiele możliwości graczom zarówno doświadczonym, jak i nowicjuszom - dając jednym i drugim pole do popisu. Stanowi też rzadkie - i nad wyraz udane! - połączenie wątków fantasy i S-F. Gorąco polecam ją wszystkim, bo każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Ale też ostrzegam - to nie jest jakaś błaha, łatwa, prosta i przyjemna „adventurka". Ta gra wiele wymaga od gracza - ale też potrafi się w dwójnasób odpłacić... ■

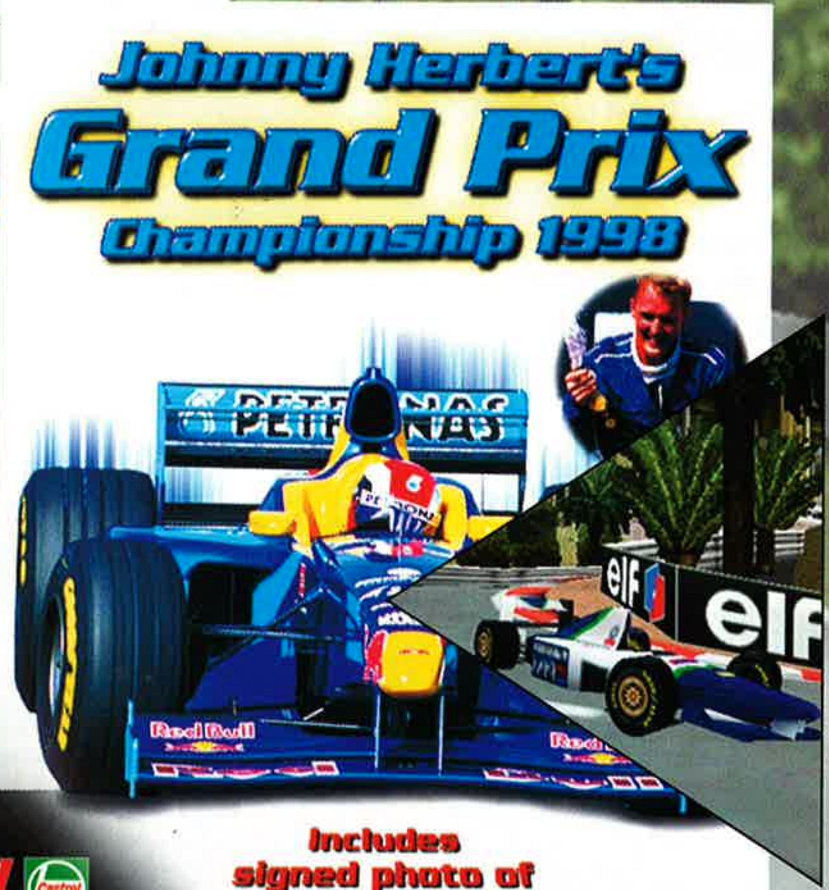
CD-ACTION	**Producent:** Cryo Interactive Entertainment
Wymagania: Win 95, Pentium 133, 16MB RAM, CDx8, SVGA, karta muz.	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.cryo-interactive.com/ring/ring.htm	

INFO

Poczujesz się jak na prawdziwym torze wyścigowym

To nie jest gra - to rzeczywistość.

Dokładny symulator samochodowy stworzony wspólnie z Johnny Herbert'em.
Wiele trybów gry: Mistrzostwa Świata, pojedynczy wyścig, trening.
Opcja „podzielony ekran" przy grze dla dwóch osób.
Gra w sieci dla max. 6-ciu graczy.
15 niezmiernie ekscytujących torów wyścigowych.
Wyścigi w 15 różnych krajach.
Kilka poziomów trudności: od początkującego aż do mistrza.
Wiele widoków gry z telewizyjnymi powtórkami biegów.
Tryb pomocy On-line: wyświetlanie toru optymalnej jazdy, pomoc na ekranie, naprawa pojazdu.
Oszałamiająca grafika 3D i niesamowity dźwięk.



Includes signed photo of Johnny Herbert

Oficjalnie licencjonowany i wydany we współpracy z organizatorami Motocyklowych Mistrzostw Świata 1997.
Castrol Honda Superbike World Champions jest porywającym symulatorem wyścigów, który pozwala graczom ścigać się motocyklem HONDA RVF-RC45 z prędkością powyżej 260 km/godz.
Weź udział w walce przeciwko 23 zawodnikom, ścigając się po 10 okrążeń na wyjątkowo dokładnie przedstawionych torach wyścigowych, najwspanialszych jakie stworzono.
W grze znajdziesz pełne sterowanie realizmem, uszkodzeniami motocykli, pogodą (zawarte efekty mgły i nocne sekwencje wyścigów) oraz parametrami motoru.
Szykany, wygięte w łuk mosty i tunele tworzą najbardziej ekscytującą i zarazem realistyczną grę jaką dotychczas stworzono.

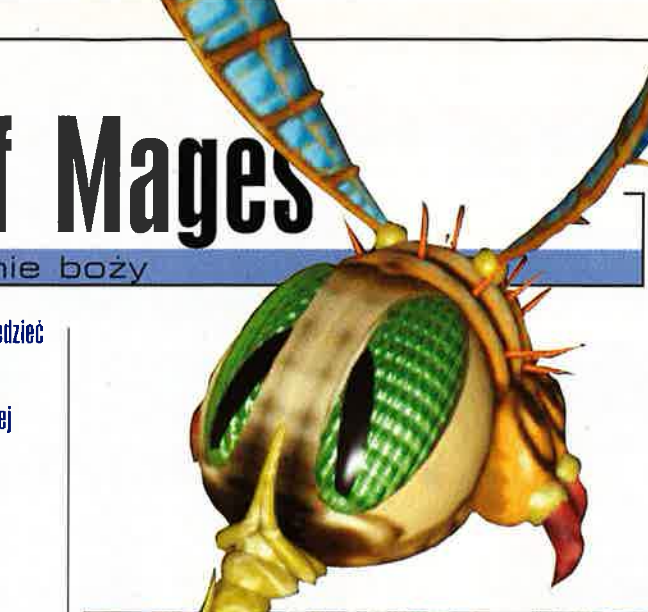
MARKSOFT

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa, tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98.
e-mail: office@ marksoft.com.pl

ODWIEDŹ NASZĄ www.marksoft.com.pl STRONĘ W INTERNECIE

Rage of Mages

Gniew niezupełnie boży



To, że sąsiedzi zza Buga zrobili Tetrisa, wiedzieć powinien każdy szanujący się właściciel komputera. Dokładniej śledzącym przeróżnej maści programy może wprawdzie jeszcze przemknąć gdzieś na granicy świadomości kolekcja gierek logicznych wydanych przez Microsoft, w której nasi wschodni sąsiedzi maczali palce, ale o innych przebłyskach ich geniuszu nawet najstarsi górale nie pamiętają. Zanosi się jednak na pośpieszną zmianę zaszufladkowania - dzięki Rage of Mages, który ma wszelkie predyspozycje do zdrowego „namieszania" w konserwatywnym do bólu światku RPGów i równie skostniałym poletku RTSów.

Allor

Czym charakteryzuje się standardowy RPG, wie nawet niemowlak: „chodzi się drużyną, wykonuje questy, zabija potwory, dostaje punkty doświadczenia, szkoli jej członków, ratując w międzyczasie świat przed kolejną grożącą mu zagładą". I jeśli opierać się na tej właśnie definicji, to w przypadku Rage of Mages mamy do czynienia z jak najbardziej standardowym przedstawicielem gatunku. Gdyby tylko nie te dziwne screeny, przywodzące na myśl raczej Warcrafta, a w najlepszym wypadku nieco pomniejszone Diablo - sprzeczność jest jednak tylko pozorna, bo faktycznie mamy do czynienia z czymś będącym wynikiem połączenia RTSa i RPGa. I żeby uprzedzić narzekania, jest to mix znacznie lepszy niż na przykład węża z jeżem.

Wszystko zaczyna się od filmiku opowiadającego historię świata - o wielkiej komecie, zagładzie planety, poświęceniu magów i ostatecznym uratowaniu jej szczątków, leżących w bezpośrednim sąsiedztwie ich siedzib. Historię powstania allodd, czyli wysp leżących pośrodku Pustki. Intro jest wszystkim, co wiemy o świecie, w którym to w pięć wieków po opisanych wydarzeniach zostaliśmy wraz z pozostałymi trzema członkami drużyny wezwani przez maga utrzymującego nasz allodd do jego wieży. We wprowadzającej animacji wpleciony jest zaskakująco prosty i szybki proces tworzenia bohatera - zresztą tylko jednego, gdyż pozostali są już „predefiniowani". Do wyboru są dwie profesje - mag i wojownik, oraz dwie płcie, co w sumie daje cztery możliwości. Na tym jednak na szczęście nie koniec, pozostaje jeszcze rozdysponowanie punktów na cztery cechy (siła, zręczność, inteligencja i duch). Jest to o tyle proste, że niczego się nie losuje, a standardowe ustawienia są w większości wypadków w pełni zadowalające, tak że ich zmiana nie ma na początku większego sensu. Po cechach pozostaje nam już tylko wybrać dziedzinę specjalizacji naszego bohatera (dla wojownika jest to jeden z pięciu rodzajów uzbrojenia, a dla maga jedna z pięciu szkół - w czasie gry można się oczywiście uczyć i pozostałych dziedzin wiedzy) i wcisnąć OK. Przechodzimy do momentu teleportowania na inny allodd i zaczynamy grę. Wszystko w czasie, jeśli by zrezygnować z demka, krótszym niż minuta, ba - dziesięć sekund, jeśli tylko wiemy, czego chcemy. Wprawdzie postacie są przez to mniej szczegółowe niż w Falloutcie, ale i tak pod względem zróżnicowania wygląda to o niebo lepiej niż w Diablo, a początkujących nie

odstrasza ogromna liczba rzadko wykorzystywanych współczynników.

Po teleportacji czeka nas pierwsze poważniejsze zaskoczenie: wspomniany już widok z góry przywodzący na myśl Warcrafta. Tyle tylko, że niczego nie produkujemy, nie stawiamy domostw, nie wymyślamy nowych jednostek - jedyne co mamy, to siebie. To jest bowiem zaskoczenie drugie: na miejsce dotarliśmy w pojedynkę, reszta naszych kompanów gdzieś się zapodziała, a w dodatku nie mamy zbyt wielkiego pojęcia, gdzie wylądowaliśmy (dlatego też nie było sensu robić pozostałych trzech postaci). Jak na początek niezbyt miło, ale w końcu jesteś bohaterem (lub, by nikogo nie urazić, bohaterką), więc ochoczym krokiem ruszasz przed siebie, by już po paru krokach natknąć się na dwóch zbójów, na szczęście bardzo słabych. Walka odbywa się (niestety) w czasie rzeczywistym, ale nie jest to zbyt wielką przeszkodą, gdyż dzięki dużej inteligencji postaci przebiega ona półautomatycznie, dając jednocześnie, dzięki możliwości zmiany szybkości, z jaką się toczy, wystarczającą ilość czasu na ewentualne czarowanie czy przerzuty wojaków (to jednak dopiero na późniejszym etapie). Po wygranej walce warto przeszukać trupy, a znalezioną broń i ewentualne monety zabrać. Zaraz za miejscem zasadzki napotykamy się na chatę i więzioną w niej przez zbójów osobniczkę, razem z którą dochodzimy do pierwszego większego siedliska. Na tym kończy się misja pierwsza. Po skończeniu drugiej docieramy do większego miasta, które stanie się przez całą dającą się przewidzieć przyszłość naszą bazą wypadową: tutaj w karczmie dostajemy większość nowych questów, wynajmujemy najemników, spotykamy starych znajomych; w gildii możemy się za odpowiednią opłatą podszkolić we władaniu orężem czy magią; tutaj także znajduje się sklep, którego właściciel z chęcią odkupi od nas za połowę ceny nasze zdobycze, a za całą sprzeda coś nowego.

W tym miejscu warto zatrzymać się nieco dłużej, gdyż zarówno w gildii, jak i sklepie czy karczmie kryje się całkiem niezła porcja miłych usprawnień. Zacznijmy od sklepu. Co może być w nim takiego interesującego, że aż chce mi się poświęcać mu cały, nie najkrótszy, akapit? Już śpieszę z wyjaśnieniami. Pamiętacie Daggerfalla? Tutaj przeróżnych przedmiotów jest równie wiele, co w połączeniu z pokaźną liczbą materiałów, z których zostały wykonane, sprawia, że pieniążków nigdy nie będzie za dużo. Zwłaszcza, że prócz zbroi, odzienia i oręża, na półkach stoi (bądź leży) całkiem spora liczba magicznych mikstur, zwojów z zaklęciami, tajemnych ksiąg i przedmiotów zwykłych, ale potraktowanych przez magów.

Ceny wahają się od jednej sztuki złota za skórzane rękawiczki do setek tysięcy za co bardziej ekscentryczne przedmioty z cenniejszych materiałów (mitryl, adamantyt czy przetopione meteoryty), a do tego dochodzi jeszcze umagicznienie, które cenę jeszcze parokrotnie w górę winduje... Z innych sklepowych ciekawostek warto jeszcze wspomnieć o możliwości założenia pod napierśnik tudzież kirys koszuli kolczej, o czym przeważnie twórcy zdają się zapominać, oraz o słusznej liczbie części składających się na pełną zbroję, np. płytową: hełm, napierśnik, naramienniki, rękawice, tarcza, nagolenniki, koszula kolcza. A co bardzo ważne, nie wszystko musi do siebie wizualnie pasować, więc zamiast kolczugi można założyć skórzany kaftan, na nogach można nosić skórzane buty i, dajmy na to, hełm ze skóry

smoka. Wygląda to, prawdę powiedziawszy, dość komicznie, ale liczy się dobra ochrona i niskie koszta, a w końcu znajdźki są najtańsze.

Uff, długi był ten akapit, dlatego teraz, dla odprężenia, przejdźmy do karczmy, głównego ośrodka kulturalnego naszego miejsca wypadowego. Służy ona, jak już napominałem, dwóm głównym celom: wynajmowaniu najemników, a właściwie, poza magami, całych ich grupek, oraz spotykaniu znajomych. Ci pierwsi za odpowiednią opłatą oddadzą się na jedno zadanie pod naszą komendę, a drudzy, poza zleceniem jakiejś misji, mogą się dołączyć do naszej kompanii na stałe i to bez żadnych opłat. Ma to, poza oczywistymi zaletami, parę wad: kłopoty związane z odpowiednim ich wyposażeniem spadają bowiem na nasze barki, bezpośrednio obciążając świecąca pustkami sakiewkę, a poza tym osoba taka nie może w czasie misji polec - śmierć dowolnego stałego członka naszej drużyny kończy się bowiem automatycznym powrotem do opcji Load, a w wypadku najemników tracimy jedynie to, że na późniejsze misje wynająć możemy już tylko pozostałości z danego oddziału... Nikogo nowego nie można oczywiście wyprodukować, chociaż co pewien czas pojawia się jakiś świeży oddział, a stare zmieniają swój ekwipunek na lepszy - choć ich stan osobowy pozostaje oczywiście niezmieniony.

Plusy:
- perfekcyjne połączenie RPGa z RTSem
- porządny wygląd
- zróżnicowane questy składające się nierzadko z paru miniquestów, także pobocznych
- dopracowany ekwipunek
- dobra inteligencja postaci
- zabawne połączenie twardego fantasy ze samoświadomością postaci
- wiele rodzajów jednostek
- podział na dzień i noc
- multiplay niby „diabłowaty", ale jednak ciekawszy...
- do multiplaya wystarczy jeden kompakt

Minusy:
- walka odbywająca się w czasie rzeczywistym

Ocena: 9

Ostała się nam już tylko gildia i związane z nią zagadnienia awansu (niekoniecznie społecznego) postaci, rozwiązane także niezbyt standardowo. Przede wszystkim nie istnieje tutaj coś takiego jak poziom doświadczenia. Za używanie swych zdolności i walkę są oczywiście przyznawane odpowiednie punkty, ale nie mają one wielkiego wpływu (przynajmniej nie udało mi się tego zauważyć) na poziom zdolności. Te bowiem wzrastają w miarę ich wykorzystywania, więc jeśli ktoś cały czas walczy mieczem, to jasne jest, że w maczugach czy łuku będzie „cieniasem". W takim razie, skoro umiejętności wzrastają samoistnie, po co komu gildia??? Ano, załóżmy, że czeka nas przeprawa z nietoperzami, czyli czymś latającym, nie do zabicia bronią białą, a nasz wojownik o łuku wie

tyle, że jak każdy kij ma on dwa końce. Szansa na wyjście jako zwycięzca jest więc praktycznie żadna, ale po szkoleniu w gildii... Za odpowiednią opłatą wybrana przez nas umiejętność jest po prostu doskonalona bez potrzeby jej używania. Opłaty rosną niestety w tempie astronomicznym, ma to więc sens tylko przy naprawdę miernych zdolnościach postaci, chyba że nie mamy co zrobić ze złotymi krążkami albo gdy mocniejszy czy dłużej działający czar jest nam po prostu niezbędny (moc czaru zależy właśnie od naszej wiedzy o danej szkole magii; a że jest ich pięć - podobnie jak rodzajów oręża - więc raczej ciężko być dobrym we wszystkim, zwłaszcza że w praktyce i tak korzysta się głównie z Powietrza - bardzo pożyteczna Błyskawica, i Ognia - nie mniej interesująca Ognista Strzała - posiłkując się od czasu do czasu Wodą do Leczenia, no więc gdy przyjdzie do rzucenia Teleportu ze Szkoły Astralnej, okazuje się, że przeniesie on nas o jedną kratkę, co sens jego używania praktycznie niweluje).

To jednak nie wszystkie plusy Gniewu Magów. Do ciekawszych rzeczy należą bowiem także dialogi, jakimi raczą nas nasi bohaterowie. W większości wypadków mamy do czynienia z typowym fantasy, trzymającym wszelkie możliwe kanony: a to dołącza się rycerz ślubujący swą wierność w zamian za wspomożenie go w walce, a to ratujemy wieśniaków przed wielkim żółwiem, a to spotykamy smoka i pustelnika. Wszystko to sugeruje typowy RPG, jest jednak jedno bardzo przyjemne, ale. Nasz wspaniały błędny rycerz na przykład po trzeciej wyprawie na bagna zaczyna narzekać, że wszystkie swoje chwalebne czyny musi „popełniać" w blocku. Jednym z bardziej zabawnych momentów jest również panika wśród chłopów na widok nadlatującego smoka - przyjaciela ich pustelnika. Na pierwszy jego widok rzucają się do panicznej, niekontrolowanej ucieczki, dopiero po chwili dochodzą do wniosku, że on leci sobie wziąć kąpiel, czemu towarzyszy prześmieszne zdanie rzucone bohaterom (po wcześniejszych okrzykach nawołujących do ucieczki): „zapomnijcie o tej całej ucieczce". Ciekawie prezentuje się również multiplayer. Po pierwsze wystarczy do niego tylko jedna kopia gry, co o twórcach świadczy bardzo pozytywnie. Po drugie jest to praktycznie inaczej zrealizowany Diablo - fakt, że nie mamy questów i poruszamy się tylko po specjalnych mapach, ale liczba przedmiotów pozostaje niezmieniona! Można oczywiście tworzyć nieformalne grupy podróżników, ba, uprawiać dyplomację, ale wszystko to jest tylko środkiem prowadzącym do jednego celu - jak największego dopakowania swej postaci. W krainie bowiem, prócz regenerujących się wrogów,

znaleźć można także sklep z przedmiotami czy porzucone skarby... Wprawdzie przy takiej

niezbyt wielkiej „głębi" cała ta rozgrywka może się dość szybko znudzić, ale patrząc na sukces Diablo, które przecież na dobrą sprawę nie oferuje niczego więcej, nie ma chyba co rozpaczać.

Pora więc na zwyczajowe zakończenie połączone z pewnego rodzaju podsumowania. Gra jest bardzo przyjemna, na ocenę, jaką dostała (jeśli czegoś DTP nie popsuje, to będzie to dziewiątka z minusem) w pełni zasługuje, jedynym więc pytaniem jest: „kiedy ktoś ją w Polsce wyda?" My bowiem dostaliśmy ją do testów prosto ze Stanów, a stamtąd do polskich dystrybutorów droga jeszcze daleka... ■

CD-ACTION	**Producent:** Nival Entertainment/Monolith
Wymagania: Win 95, P133, 16mb ram, SVGA, CDx4	**Dystrybutor:** Microids

Internet: http://www.rageofmages.com

INFO

O. D. T.

...or die trying... czyli... zraj się, a nie daj się!

Doskonała bijatyka firmy PSYGNOSIS
Firma ta dość mile zapisała się w pamięci graczy tytułami takimi jak Wipeout, Formula 1, Destruction Derby, Lemmings, a ostatnio zabłysła choćby grą G-Police. Przywykliśmy do wysokiego poziomu jej produktów i prezentowana gra potwierdza klasę jej programistów.

EL GENERAL MAGNIFICO.

Początkowo myślałem, że rozpoczynając grę O.D.T. stajemy oko w oko z kolejnym klonem Tomb Raidera lub Fighting Force... ale szybko się przekonałem, że O.D.T. jest czymś więcej.

Recenzję można by zacząć od hipotetycznego przemówienia, z jakim jeden z jej bohaterów zwrócił się do kompanów... Baaczność! Słuchajcie, chłopaki, mam dla was najpierw złe wieści, a potem zupełnie już fatalne! Mamy, znaczy, uratować świat... A potem będzie jeszcze gorzej. - Tak zaczął jedno ze swych słynnych wprowadzeń kapitan Lamat. - Podejmą się tej misji tylko samobójcy - mówił dalej - tych zaś co z niej zrezygnują, i tak wezmą diabli! Wkrótce rozpęta się nowa, śmiertelnie niebezpieczna epidemia. W naszych, nie innych, dłoniach jest los całej ludzkości! Musimy ją uratować lub paść trupem próbując!

O.D.T. jest grą, przy której włos na głowie stanie nawet Telly Savalasowi, a mumii egipskiej znacznie przybędzie adrenaliny w żyłach. Niebywały zuchwalec, kapitan Lamat wraz ze swoim zespołem wdziera się do najbardziej niebezpiecznego rejonu planety - Strefy Zabronionej. Jego zadaniem będzie odnalezienie legendarnej perły, o której powiadają, że tylko ona ma moc uzdrowicielską zdolną uratować planetę. Gracz przyjmuje osobowość jednego z czterech członków zespołu i porzucając bezpieczne schronienie na statku, musi ruszyć ku Wieży, gdzie trzeba mu będzie znaleźć sposób na naprawę statku i odzyskać obdarzony mocą klejnot. Gra jest szybka, wymagająca refleksu i pomysłowości ożenionej ze spostrzegawczością. Animowana przez gracza postać nieustannie jest w ruchu, biorąc udział w starciach wręcz, kładąc przeciwników rozmaitym orężem a także używając zaklęć - wszystko to zaś dzieje się w rozległym świecie najeżonym tajemnymi przejściami i przedmiotami o zagadkowym przeznaczeniu.

W poszukiwaniu perły przyjdzie graczowi zwiedzić ponad 50 rozległych sektorów - każdy z nich ma swoją własną atmosferę, pułapki i zagadki do rozwiązania. Grę można zaczynać kilkakrotnie, bo każda z czterech postaci, które może animować gracz, ma nieco inne możliwości, temperament i sposób podejścia do rzeczywistości - co owocuje innym widzeniem świata. Po drodze bohaterowi przyjdzie niszczyć i eksterminować potwory, z których każdy używa innej broni i innej techniki walki.

Gra toczy się niezwykle płynnie - ruchy postaci są niezwykle urozmaicone i naturalne (w odróżnieniu od niektórych gier, cieszących się wśród graczy niezasłużoną sławą... np. słynnej Glomb Spider, której bohaterka nosi dźwięczne imię Larwa). Niezwykle realistycznie wyglądają też skutki działań animowanej przez nas postaci - wszystko pięknie wybucha, rozpada się efektownie, broczy krwią (choć nienachalnie), gracz zaś prze przed się niczym jednoosobowa katastrofa ekologiczna w rodzaju Amoco Cadiz. Niezwykle realistycznie wyglądają błyski i idące za nimi cienie oraz dynamiczne ujęcia z podążającej nieustannie za graczem kamery. W każdym sektorze mamy też do czynienia z doskonałej jakości efektami dźwiękowymi (np. pyszne wycie wichru - wszędzie nieco inne) i doskonałą, nastrojową muzyką.

Ciekawie wygląda też sprawa nieprzyjaciół, na których natykają się nasi bohaterowie. Bestie okazują głód, strach i potrafią niekiedy ze sobą współpracować albo zawieść gracza prosto w śmiertelną pułapkę. I to jest właśnie istotną zmianą. Bywa, że ta sama bestia - która zresztą nie czeka w jednym miejscu jak durna Laura na Filona, tylko łazi po dość rozległym terytorium, wobec różnych graczy zachowa się inaczej. Niekiedy rzuci się do ataku na oślep, innego zaś gracza (inną postać, znaczy) starannie ominie, oceniwszy widać, że nie na jej kieł to ofiara. O. D.T. potrafi zaskoczyć gracza... nawet takiego, któremu się wydaje, że widział już tyle, iż nic go nie zdziwi...

Członkami zespołu Lamata są - religijny fanatyk, arcybiskup Solaar, niezbyt sprawny fizycznie, ale zaciekły i wytrzymały, lubiący nawracać ogniem i mieczem... kapral Ike Hawkins, doskonale wyszkolony żołnierz, niezrównany w walce wręcz, Julia Chase, naukowiec kartograf, świetnie strzelająca dziewczyna, która potrafi kopnięciem zrzucić natrętowi uszy ze łba, i wreszcie last but not least, inżynier pokładowy Maxx Havok, dwumetrowy olbrzym, silny jak byk, doskonały znawca śmiertelnie niebezpiecznych gadgetów, ale o niezbyt odpornej psychice. Gra może potoczyć się rozmaicie, w zależności od tego, jaką wybierzesz postać...

W sumie otrzymujemy świetną zabawę, historię, która trzyma się logiki znacznie lepiej, niż inne, osławione rąbanki i którą możemy bawić się długo, za każdym razem odkrywając coś nowego. Spece z Psygnosis doskonale trafili w sedno marzeń każdego gracza - kupując jedną grę w zasadzie kupiłeś cztery... Ciekaw jestem ogromnie kolejnych produktów tej firmy, bo ten spodobał mi się bardzo... ■

Plusy:
- Nieliniowość akcji
- Różnorodność zachowania nieprzyjaciół
- Świetna grafika!

Minusy:
- Są... owszem... na przykład... ...eee... dość wysokie wymagania sprzętowe.

Ocena: 8

INFO

Q-ACTION	**Producent:** Psygnosis
Wymagania: P120, 16 MB RAM, Windows 95, 4xCD ROM, Sound Blaster	**Dystrybutor:** CD Projekt tel.(022 250703)

Internet: http://www.psygnosis.com

Railroad Tycoon 2

Wsiąść do pociągu... niebylejakiego...

Z powstaniem gry, o której za chwilę napiszę, wiążą się dwie historie. Dawno, dawno temu w 1990 roku pan Sid Meyer twórca między innymi legendarnej Civilization, a wtedy jeszcze początkujący twórca, który właśnie stał się sławny dzięki swojej pierwszej produkcji - Pirates, stworzył grę pod tytułem Railroad Tycoon. Gra sięgnęła szczytów popularności, a dla wielu graczy była pierwszym kontaktem ze strategią ekonomiczną z prawdziwego zdarzenia. (Zresztą właśnie ona zainspirowała Sida Meyera do stworzenia Civilization). Wobec sukcesu gry Microprose rozpoczął prace nad „Railroad Tycoon 2" z poprawioną grafiką, nowymi mapami i pociągami, ale ostatecznie gra otrzymała (głównie ze względu na Sida Meyera, któremu początkowy tytuł nie odpowiadał) tytuł Railroad Tycoon DeLuxe i również zebrała wysokie oceny.

LORD Y

Historyjka druga jest nieco bliższa naszym czasom. W 1996 roku grupa developerska (bezpośredni autorzy programów i gier: programiści, graficy itd.) PopTop Software pod przywództwem Phila Steinmeyera podjęła pracę nad grą inspirowaną Tycoonem, o roboczym tytule Iron Horse. (Ekipa PopTop to ludzie odpowiedzialni między innymi za Heroes of Might&Magic 1 i 2). Iron Horse, tak jak one początkowo miał być wydany przez 3DO. Jednak z różnych przyczyn 3DO zrezygnowało. W rezultacie PopTop zaangażował dodatkowych pracowników i kontynuował pracę samodzielnie. W trakcie opracowywania poczyniono starania o uzyskanie do Microprose prawa do nazwy Railroad Tycoon 2, oraz wykorzystanie tych rozwiązań z pierwowzoru, które trudno by było zastąpić czymś innym. Starania zakończyły się sukcesem i oto w naszych rękach pojawiła się kontynuacja legendarnego hitu.

Przypomnijmy czym charakteryzował się pierwszy Railroad Tycoon: otóż była to gra strategiczna, w której gracz wcielał się w przedsiębiorcę kolejowego, budując tory i stacje, organizując przewóz towarów i pasażerów i rywalizując w tym z komputerowymi przeciwnikami. Druga część różni się od pierwowzoru mniej więcej w takim stopniu, jak Civilization od Civilization 2 - zachowana została istota gry, większość zasad i cech charakterystycznych, ale zmieniono grafikę, poszerzono rekwizytornię i ogólnie „ucywilizowano" grę na miarę obecnych wymagań.

U góry:
Gra RT2 to spełnienie ukrytych marzeń o majsterkowaniu przy kolejce elektrycznej. W końcu każdy ma kolejowe ciągotki...

Tych, którzy jeszcze pamiętają pierwszą część (ewentualnie edycję DeLuxe), spieszę poinformować, że w grze zostało wszystko, co czyniło z pierwszej części niekwestionowany hit. Postaram się jednak, w dalszej części recenzji, nie używać porównań do „jedynki", jako że młodsze pokolenie graczy raczej się z nią nie zetknęło i tym samym czuliby się jak na chińskim kazaniu. A weterani sami się szybko zorientują, które elementy pierwowzoru zostały zachowane, a które zmienione...

A więc Railroad Tycoon 2 to gra strategiczno-ekonomiczna, w której tworzymy kolejowe imperium. Częściowo przypomina opisywany ostatnio w CDA Industry Giant z tym, że w IG główny nacisk położony był na produkcję (fabryki) i sprzedaż (sklepy), a transport odgrywał rolę drugoplanową. W RT 2 zajmiemy się natomiast wyłącznie budową torów kolejowych, stacji oraz organizacją transportu. Infrastruktura przemysłowa (fabryki, kopalnie itd.) już istnieje i nasze działania nie będą miały na nią wpływu (nie do końca, ale o tym za chwilę).

Zabawę zaczynamy od utworzenia przedsiębiorstwa. Następnie budujemy pierwszą linię kolejową. Teren i okres historyczny, w którym będzie przebiegać gra, możemy wybrać spomiędzy sporej ilości przygotowanych scenariuszy oraz obejmujących większy okres kampanii. Grać można w okresie od 1804 do 2020 roku w każdej praktycznie części świata, a jeśli to nie wystarczy, to do dyspozycji jest również doskonały edytor misji, równie wygodny w obsłudze, jak ten z Heroes of Might&Magic 2 (a był on bezsprzecznie rewelacyjny).

Budowa linii kolejowej jest prosta i wygodna. Wybieramy dwa miejsca, które ma połączyć nasza kolej, następnie typ torów (linia jedno bądź dwutorowa), po czym klikamy myszą na miejscu, z którego chcemy rozpocząć i po prostu przeciągamy kursor na miejsce, gdzie linia będzie się kończyć. Program sam wyznaczy najszybszą trasę oraz wyliczy koszt toru. Tory mogą rozchodzić się w ośmiu kierunkach, możliwe jest też budowanie mostów (drewnianych lub stalowych, co wpływa na cenę, ale również na jakość mostu). Niestety budowa tuneli nie będzie możliwa. Kolejną czynnością będzie budowa stacji. Tak, jak w Civilization 2, będziemy mogli wybrać styl architektoniczny budynków. Oprócz tego należy też określić rozmiar stacji (im większa, tym większy zasięg), a następnie wyposażyć ją w dodatkowe budynki. Funkcjonuje to na zasadach podobnych do tych z Civilization - każdy budynek pełni określoną funkcję np. pozwala na skrócenie czasu załadowania pociągu (magazyny itp.), polepszenie komfortu pasażerów czy zwiększenie zysków (np. hotel czy restauracja).

W świecie gry możemy przewozić trzydzieści cztery rodzaje towarów. Podobnie jak w Industry Giant możemy obsługiwać całe cykle technologiczne, tzn. zwozić określone surowce

Po prawej:
Od razu widać dbałość o stronę graficzną gry.

do przetwórni, produkty tejże przetwórni do fabryk, a dobra wyprodukowane w fabrykach do finalnych odbiorców. Oprócz tego z każdego (i do każdego) miejsca transportować będziemy pocztę i pasażerów. Dobrze zorganizowana sieć transportowa powoduje rozwój infrastruktury i miasta zaopatrywane przez nasze linie mogą wskutek dobrego zaopatrzenia rozrosnąć się nawet kilkukrotnie.

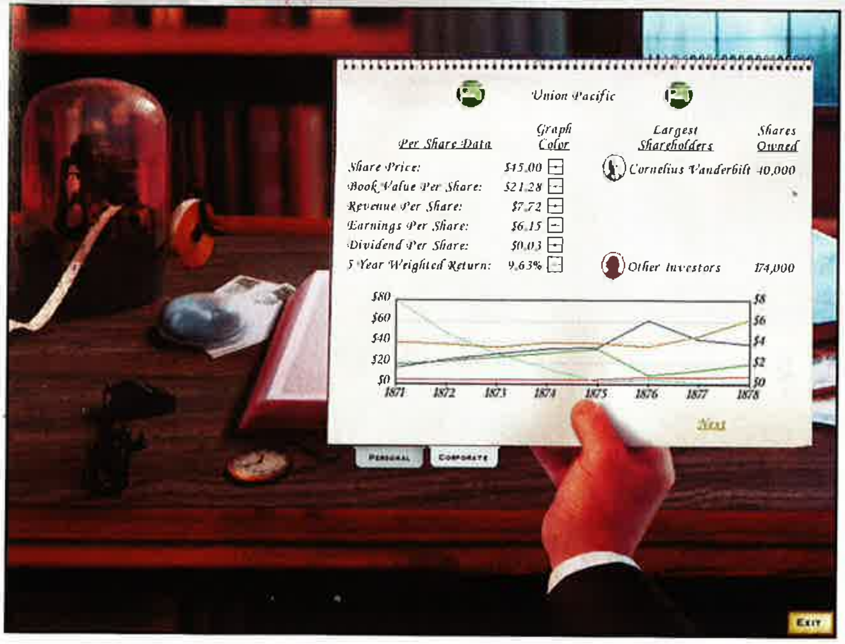
Do naszej dyspozycji jest ponad pięćdziesiąt typów lokomotyw (oczywiście kolejne pojawiają się w odpowiednich latach), ale niestety niezależnie od typu lokomotywy pociąg może mieć maksymalnie sześć wagonów. Naszym pociągom możemy przydzielać priorytety, które pozwolą na sprawne zorganizowanie ruchu (pociąg z najniższym priorytetem będzie ustępował wszystkim pozostałym i odwrotnie). Możliwe jest także poruszanie się po torach konkurencji, z tym, że wtedy nasze pociągi automatycznie otrzymają najniższy priorytet.

Dość obszerna jest ekonomiczna strona programu. Możemy wykupywać linie przeciwnika, przejmować nad nimi kontrolę, wynajmować managerów zarządzających naszym liniami, obracać akcjami na giełdzie itp. Na stan linii mają wpływ katastrofy kolejowe, starzenie się lokomotyw czy zaopatrzenie ich w paliwo. Gra z pozoru wydaje się bardzo rozbudowana, ale nad wszystkim da się dość szybko zapanować dzięki czytelnemu zorganizowaniu opcji. Przede wszystkim zaś podkreślić należy najważniejszą cechę Railroad Tycoon 2, która wyróżnia go zpośród produkcji działających w tzw. „real time". Otóż wszystkie czynności możemy wykonywać przy zapauzowanej grze, dzięki czemu nad każdym posunięciem można się logicznie zastanowić, zamiast uprawiać zawody w klikaniu myszą na czas, jak to miało miejsce chociażby w Industry Giant.

I kilka słów o grafice. Tycoon 2 to bodajże pierwsza gra, która pracuje wyłącznie w rozdzielczości 1024x768. Grafika wykonana jest w rzucie izometrycznym (tak, jak w Civilization 2) i dopieszczona do najmniejszego szczegółu. Można ją kilkukrotnie powiększać, a ilość detali

jest opcjonalna, dzięki czemu nie grozi natłok szczegółów ani nadmierne spowolnienie gry. Wraz z panelem opcji ekran gry prezentuje się wyjątkowo efektownie, jak na strategię oczywiście.
Generalnie Railroad Tycoon 2 to gra, jakiej oczekiwałem od wielu lat. W perfekcyjny sposób łączy ona najlepsze cechy klasycznych gier z początku lat dziewięćdziesiątych z możliwościami oferowanymi przez współczesne komputery, że wspomnę tylko o wybitnej grafice i możliwości gry w sieci dla 32 graczy (16 przez internet). Dodatkowym gwarantem jakości jest zespół autorów, gdyż do ludzi, którzy stworzyli obie części „Herosów" od początku miałem zaufanie i okazało się, że było to najzupełniej prawidłowe założenie. Zresztą wart podkreślenia jest choćby fakt, że w trakcie tworzenia gry autorzy za pośrednictwem Internetu (i rzeszy stron poświęconych grze) zadawali pytania graczom, co chcieliby w Tycoonie zobaczyć i spełniali większość (sensownych oczywiście) postulatów. Gdyby jeszcze wszyscy tak robili...

Jednym słowem gra jest genialna, minusów wymieniać nie będę, bo ma to taki sam sens, jak narzekanie, że w pudełku nie ma darmowych biletów na wszystkie linie PKP. Po prostu w grze zawarto wszystko, co można było zawrzeć, by gra nie stała się za bardzo rozrośnięta. Zresztą i tak gdyby nawet były jakieś istotniejsze wady, to mimo to Railroad Tycoon 2 zasługuje na wyższą ocenę, niż 99% najnowszych „multimedialno - interaktywno - truecolorowych" produkcji. ■



Plusy:
- grafika w 1024x768
- możliwość grania z zatrzymanym upływem czasu
- obszerna strona ekonomiczna

Minusy:
- brak darmowych biletów PKP :)))

Ocena: 9

Producent: PopTop Software

Wymagania: P-133, 16 MB RAM, CDx4, Win 95/98, SVGA, 100 Mb na HDD

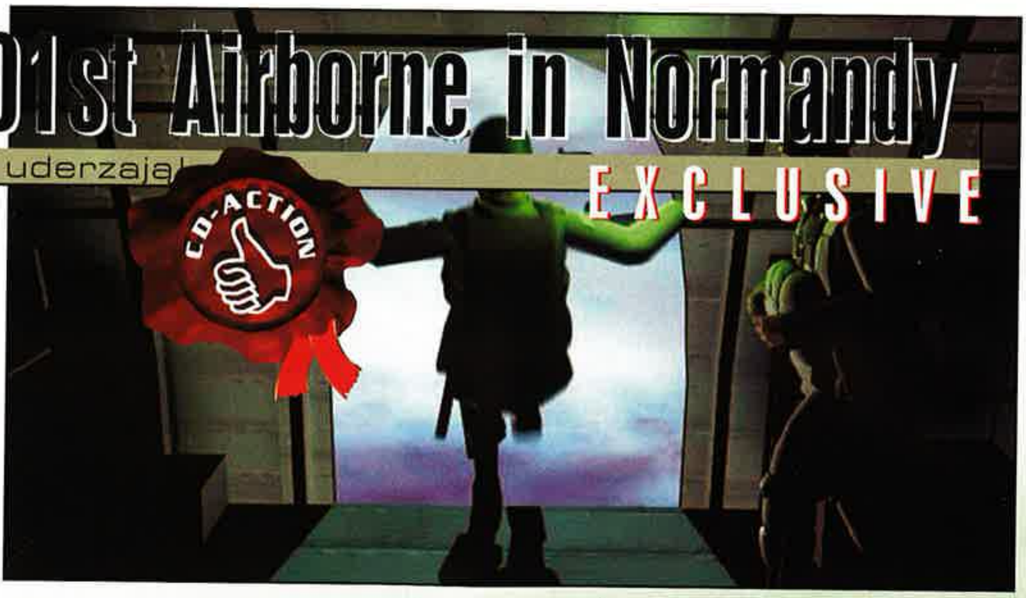
Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.godgames.com

INFO

101:The 101st Airborne in Normandy

Screaming Eagles uderzają!



Po zwycięskiej dla Anglików lotniczej Bitwie o Anglię, Winston Churchill powiedział: „to jeszcze nie koniec; to nawet nie początek końca; to dopiero koniec początku". Zadajmy więc pytanie - kiedy nastąpił początek końca III Rzeszy? Na pewno jest wiele wydarzeń, które zasługują, by „podpiąć" je pod to miano. Jednak moim zdaniem to nie np. Stalingrad, a otwarcie drugiego frontu w Europie, w czerwcu 1944 roku, było tym ciosem, po którym jedyną kwestią było „kiedy nastąpi rychły koniec II wojny światowej". Największa desantowa operacja wszechczasów, czyli D-Day, rozpoczęta 6 czerwca 1944 (5000 statków, 10.000 samolotów, 250.000 żołnierzy jako trzon sił inwazyjnych), to epicki temat - rzeka, o którym niejeden historyk napisał grube tomy, a niejeden reżyser stworzył mniej lub bardziej udany film (vide choćby „Najdłuższy dzień" czy będący właśnie na fali „Szeregowiec Ryan"). Nie chcę snuć tutaj długich opowieści o heroizmie, jatkach na plażach (10.000 poległych w pierwszym dniu) etc. Nie czas i miejsce na to. Zamierzam skoncentrować się na jednym z wielu epizodów tych gorących, w przenośni i dosłownie, dni...

Mac Abra

Wstęp do wstępu

D-Day rozpoczęty!!! 101st Airborne Division, wchodząca w skład I Armii USA, załadowana na pokłady 52 samolotów transportowych, leci w kierunku plaży Omaha. Operacja ta, będąca częścią planu „Neptun", zakładała lądowanie na tyłach niemieckich jednostek broniących tejże plaży i podjęcie działań dywersyjno-zaczepnych, a w późniejszym etapie połączenie się z desantującą od morza 4 Dywizją i opanowanie regionu, który na mapach sztabowych zaznaczony był jako Varreville 4299 - Carentan. Nie ukrywajmy, że zdaniem wielu dowódców dywizje spadochroniarzy traktowane były (niemalże) jako jednostki „jednorazowe", tj. zakładano, że realizacja wyznaczonych zadań równoznaczna jest praktycznie ze skreśleniem jednostki ze stanu (przynajmniej na jakiś czas) z uwagi na bardzo wysokie straty. No cóż, spadochroniarze, pozbawieni praktycznie broni ciężkiej, nie mieli lekkiego życia w konfrontacji z okopanymi piechurami, wspomaganymi licznymi punktami oporu (bunkry), stanowiskami ckm-ów, artylerią czy czołgami. Misja jest niemalże samobójcza - ale jak bardzo, to, prawdę powiedziawszy, zależy już tylko od Ciebie, graczu, który za chwilę poznasz smak bycia dowódcą niewielkiego oddziału spadochroniarzy, wchodzących w skład wspomnianej 101 dywizji. Przygotuj się, bo zadanie jest trudne, a gra warta świeczki, więc.... Gerooooonimooooo! Skaczemy w samo centrum wydarzeń!

U dołu:
Inwazja rozpoczęła.

Zaraz, zaraz!

Zanim jednak ruszysz do boju, musisz dowiedzieć się kilku rzeczy. 101: The 101st Airborne in Normandy to rozgrywana w turach gra strategiczna, będąca symulacją działań 18-osobowego oddziału spadochroniarzy. Nie jest to klasyczna turowa gra strategiczna, nie jest to RTS ani też gra pokroju Commandos czy np. Rainbow Six. Zatem do jakich gier mógłbym ją porównać? Przede wszystkim (klimatem i stylem grafiki) do obu odcinków Close Combat; można też znaleźć podobieństwa do Soldiers at War i Wages of War. Nawiązanie do Commandos - Behind Enemy Lines również ma sens, podobnie zresztą jak i odwołanie się do klasyki tego typu gier - jak np. pierwszego X-Com (UFO - Enemy Unknown) - szczególnie widoczne w menu sterującym żołnierzami. Wszelako realizm akcji i możliwości manewru (począwszy od fazy „logistycznej", o czym zaraz, a skończywszy na samej walce); poczucie uczestnictwa w tych wydarzeniach, możliwości wykazania się jako dowódca itp. stawia tę grę gdzieś na czele całej tej stawki. Pomijając już te wymienione wcześniej aspekty gry, stwierdzić należy ponadto, że wizualnie gra prezentuje się zachęcająco (mimo, iż nie obsługuje akceleratorów). Widok z góry, w rzucie izometrycznym, przypomina mi mocno (IMHO) Close Combat 2, ale prywatnie uważam, iż grafika tej gry jest staranniejsza i bardziej widowiskowa (no i postacie są większe, co też ma swoje znaczenie).

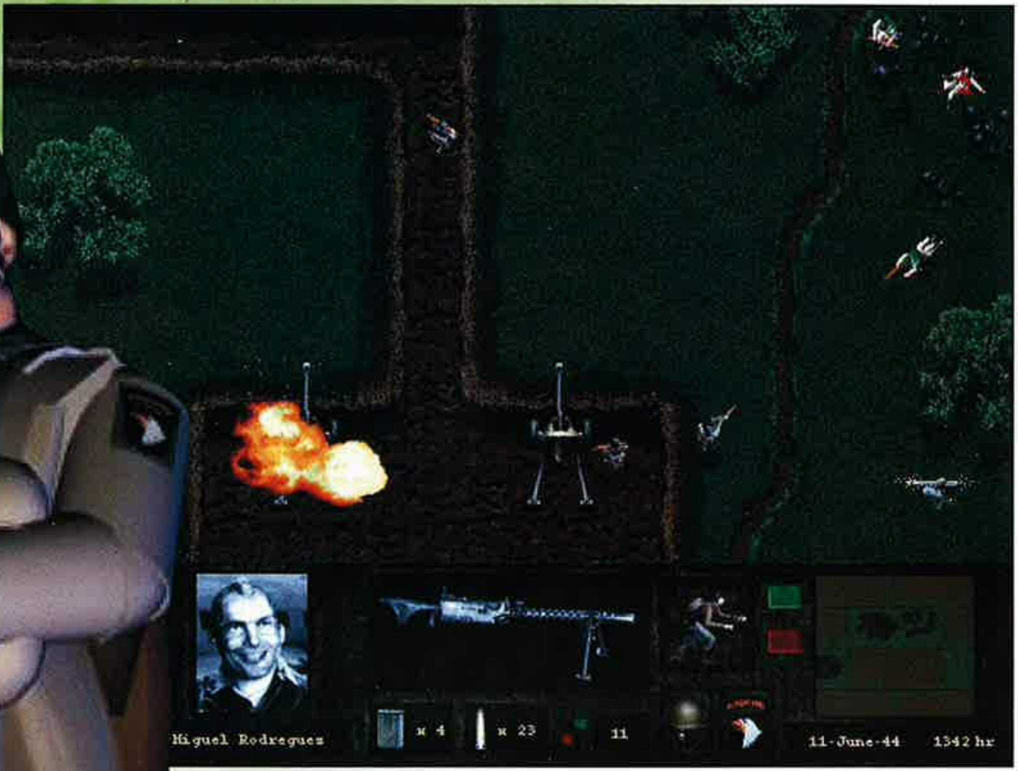
Cut scenki i animacje - palce lizać! Tu uwaga: cut-scenki nie zawsze są tylko po to, by ubarwić wam oczekiwanie na dogranie się misji. Często pełnią one rolę... początku misji. Np. zaczyna się zrzut spadochroniarzy. Skacze pierwszy, drugi, siódmy... w kółko to samo. Co w tym może być ciekawego? A jednak... zwróćcie uwagę, że: a) skaczą dokładnie ci ludzie, których sobie wybraliśmy (znajome nazwiska); b) zobaczcie, jakie są skutki skoku - ten wylądował pomyślnie, ten odłączył się od grupy, inny zawisł na drzewie, jeszcze ktoś zakończył desant paskudnym chrzestem

pękającej kości piszczelowej (plus ryk bólu). Myślicie, że to bajerek, że to nie ma znaczenia? Błąd!!! Ci, którzy odłączyli się od grupy i ci, którzy ponieśli kontuzję przy lądowaniu, są już praktycznie wykluczeni z danej misji. Może później do nas dołączą... a może już nie. I nagle okazuje się, że nasza grupa już na samym początku stopniała o połowę... Zatem oglądajcie pilnie cut-scenki. Nie tylko dlatego, że są fajne (a są).

Dźwięk również nie pozostawia uczucia niedosytu. Wprawdzie muzyka jest miejscami nieco „pogrzebowa" (to poniekąd wyemitowany zawczasu marsz żałobny dla poległych...), lecz ma swoją klasę i będzie się wam podobać. Duża ilość speechów i efektów (każdy żołnierz w grze ma odrębny głos; nawet nie widząc wroga możemy z dużym prawdopodobieństwem, na podstawie odgłosów kroków, określić teren, przez jaki właśnie idzie - łąka, droga, bagna itp.) również wywołuje uśmiech zadowolenia, choć - oceniając obiektywnie - efekty nie są chyba lepsze od tych w Close Combat (no, ale tam były perfekcyjne, więc...). To, co teraz powiem może się nie spodobać rodzicom/rodzeństwu/małżonkom graczy... dajcie dźwięk na full! Warto! (Tu przy okazji - serdeczne podziękowania dla moich bliskich za anielską cierpliwość podczas moich testów tej gry; sąsiadom zaś gorąco dziękuję, że nie wezwali (jednak) policji za notoryczne zakłócanie nocnej ciszy - mimo, iż byli tego bardzo bliscy ;)).

Logistyka

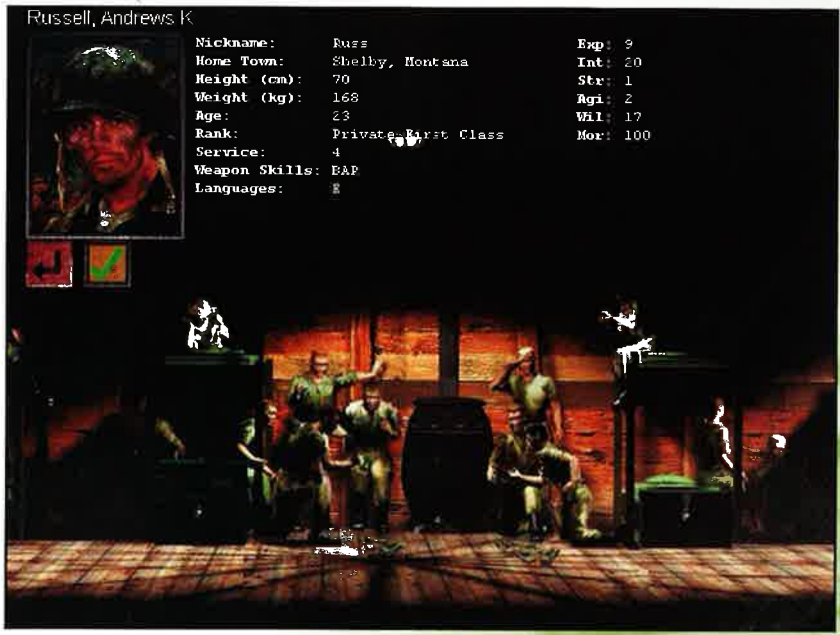
Jakoś tak się dziwnie złożyło, że w sporej części strategii ten element gry jest albo całkowicie pomijany, albo traktowany poniekąd po macoszemu. Ot, mamy jakieś jednostki, o różnym stopniu wyszkolenia, mniej lub bardziej zasobne w broń i amunicję - i zasadniczo nie obchodzi nas to, skąd się wzięły, czemu są uzbrojone w taką a nie inną broń, i co będzie, gdy wyczerpie się amunicja, paliwo czy racje żywnościowe. Nie twierdzę, że tak jest zawsze... ale często tak bywa. Nie jest to w sumie wada, gdyż np. dowódcę plutonu czy batalionu takie rzeczy nie muszą interesować - on ma walczyć, a o ewentualne uzupełnienia strat i np. materiałów pędnych martwią się liczni ludzie na drugiej i trzeciej linii pola walki. Zgoda. Wszelako czyż nie jest przyjemniej dla gracza, gdy może kontrolować także i tę część akcji gry? Moim zdaniem tak. Jeśli uważacie podobnie jak i ja, przeżyjecie tu bardzo miłe chwile. Opcja logistyki jest tu szalenie rozwinięta: 1) możecie dobrać sobie każdego żołnierza ze swego oddziału, 2) wyznaczyć im dowódcę, 3) potrenować ich aż do siódmych potów. (Tu dygresja. Trening nie oznacza możliwości „podbijania" wyjściowych parametrów postaci, a tylko przećwiczenie rozmaitych typów misji, które napotkamy podczas gry). Dalej: 4) dobrać każdemu z nich dokładnie takie uzbrojenie, jakie nam się zamarzy (naturalnie pod warunkiem, że nasz arsenał zawiera takie wyśnione żelastwo - a jest na to spora szansa, gdyż jest naprawdę zasobny) plus odpowiednia ilość amunicji, 5) nie możemy zapomnieć o pozornie błahych, ale jakże istotnych elementach wyposażenia żołnierza: od umundurowania poprzez dodatkowy ekwipunek (manierki z wodą, guma do żucia (!), racje żywnościowe, mae-westki, nóż itp.). Niby nic, a pozbawiony manierki i papu żołnierz po jakimś czasie wyraźnie podupada na duchu... Co jeszcze: 6) rozmieszczamy ich w samolocie, włącznie z wyznaczeniem miejsca dla konkretnego żołnierza! (Wbrew pozorom jest to bardzo ważne przy zrzucie - ci na początku i na końcu mają większą szansę na odłączenie się od grupy). I to tylko część z tego, co jest w naszym zasięgu, jako dowódcy. Naturalnie jeśli kogoś nie rajcuje tak drobiazgowe „babranie się" w tego typu elementach gry, może zażyczyć sobie, by komputer odwalił za niego większość czarnej roboty - i tak się stanie, choć naturalnie każdy prawdziwy strateg prędzej da sobie wyrwać zęby trzonowe bez znieczulenia, niż pozbawić się radości ekwipowania swoich ludzi. Tym bardziej, że dobór właściwego wyposażenia ma przecież ogromne znaczenie dla przebiegu samej misji.



Misje

Zadaniem spadochroniarzy nie jest szturmowanie fortec czy niszczenie wrogich czołgów. To oczywiste. To nasze siły szybkiego reagowania, ludzie od „atakujemy i znikamy". Oni mają dezorganizować działania wroga, utrudniać mu uzupełnianie zaopatrzenia, wiązać część jego sił, przeszkadzać, szkodzić, utrudniać. Zatem spodziewajcie się, że będziecie wysadzać mosty, niszczyć stanowiska artylerii, eliminować patrole, polować na niemieckich oficerów sztabowych, atakować z zasadzki; będziecie prowadzić akcje partyzanckie i siać ogólny zamęt. Czasem przyjdzie Wam bawić się i w ekipę ratunkową. Zestrzeleni piloci, ukrywający się w nadziei odsieczy, liczą na was! Dodać należy, iż w wielu misjach będziecie - oprócz głównego zadania - wykonywać także specyficzne sub-misje. Np. atakując sztab, będący waszym głównym celem, weźmiecie do niewoli niemieckiego oficera, od którego wydostaniecie informacje (albo choć znajdziecie przy jego ciele teczkę z interesującymi dokumentami) dotyczące np. lokalizacji pobliskiej, a nieznanej wywiadowi alianckiemu baterii ciężkich dział, masakrującej właśnie barki desantowe...

U góry:
Granat dobra rzecz!



Walka

Tu powiem tyle: rzadko spotykany realizm, lepszy do tego za co kochałem i kocham Close Combat. Żołnierze obdarzeni są osobowościami (dodatkowo każdego praktycznie znamy z widzenia, co też zacieśnia naszą nieformalną więź z podwładnymi i pogłębia uczucie realizmu). Każdy z nich posiada specjalną charakterystykę. Oni zachowują się jak żywi ludzie! Mają chwile słabości, paniki, ich siła bojowa spada, gdy są głodni czy spragnieni; zdarzają się dezercje. (Ale dobry dowódca może tchnąć bojowego ducha w tych, którzy poddali się panice). A że żywy człowiek może podczas walki zostać ranny (o śmierci nie wspomnę) i tym samym jego skuteczność w boju ulega redukcji, to już wiemy choćby od czasów Close Combat 1 ;). Ale w 101 Airborne realizm ten posunięty jest niemalże do absurdu (w pozytywnym sensie tego słowa). Czy wiecie, że każdy z waszych żołnierzy może zostać trafiony w - uwaga - 47 rozmaitych miejsc ciała? Można patrolować teren w poszukiwaniu zasobników z bronią i amunicją, można przeszukiwać ciała poległych (często owocuje to ciekawymi znaleziskami - vide poprzedni akapit). Broń naturalnie może się zaciąć (co oznacza - na pewno się zatnie), a usunięcie usterki zabiera czas i (często) część amunicji w np. feralnym magazynku. Broń możecie też zdobywać na wrogu, walczyć z nim wręcz etc. Na polu walki spotykamy nie tylko żołnierzy - są i cywile, czasem natykamy się na krowy (strzelanie do krów nie jest zbrodnią wojenną... ;)). Ukształtowanie terenu wywiera wpływ na skuteczność rozmaitych typów broni i modyfikuje naszą mobilność; możemy się czołgać, kucać, nurkować w rzekach, strzelać na rozmaite sposoby itp. Znów wspominam tylko o kilku z wielu elementów tworzących tło do naszych poczynań. Ale jakże barwne i urozmaicone jest to tło... Sterowanie jest w sumie przyjemne; nie ma szansy, by pogubić się w bardzo czytelnym menu i wystarczy mniej więcej kwadrans, by wszystko stało się jasne (możemy wydawać żołnierzom ponad 20 rozkazów). Na koniec trzeba zauważyć, że jak na komputer, to gra on całkiem przyzwoicie, nawet na najniższym (z trzech) poziomów trudności, więc zaliczanie kolejnych misji nie będzie przypominało spaceru po parku...

Czego możecie oczekiwać?

- 9 kampanii rozgrywanych na 42 mapach
- Misji treningowych
- 82 dostępnych w grze żołnierzy; każdy posiada własną osobowość!
- 47 miejsc na ciele, w które możecie zostać ranni (każda rana odpowiednio wpływa na zdolności bojowe danego żołnierza!)
- Trybu multiplayer: modem, Lan, Internet (dla 2 graczy)
- 238 różnych miejsc walki, pieczołowicie odtworzonych na podstawie ówczesnych map
- Randomizacji kampanii
- 1400 animacji żołnierzy
- 40 ładnych cut-scenek
- Wysokiego realizmu walki
- Dokładnie takiego wyposażenia (obu stron), jakie było wówczas w użyciu, z możliwością praktycznie dowolnego dysponowania posiadanymi środkami
- Fantastycznej grywalności
- Dźwięku na 101% ;) atrakcyjności
- Co najmniej tygodnia (albo dwóch, trzech...) czasu wykreślonego z życiorysu
- To powinno wystarczyć!

Werdykt czyli koniec końca

Ten, kto cierpliwie doszedł do tego miejsca na stronie wie jedno: teraz będę chwalił, polecał i cmokał z zachwytu. I zaiste, nie myli się. W kategorii „strategia, symulacja żołnierzy na polu walki" 101 Airborne jest obecnie dla mnie na topie! Każdy, kto lubi takie gry; każdy, dla którego Close Combaty i X-comy to gry, za które da sobie odciąć... ehm, powiedzmy że kciuki ;), musi (nie, nie „powinien" - MUSI) spróbować swoich sił podczas D-Day. Satysfakcja gwarantowana. ■

DEMO NA CD 10/98 ACTION

Plusy:
- Klimat, realizm, grywalność itp.
- Gra jako efektowna całość, co tu się rozdrabniać!

Minusy:
- Gramy tylko Amerykanami
- Nie wykorzystuje akceleratorów

Ocena: 9

Producent: Empire Interactive

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, DirectX, CDx4, karta muz.

Dystrybutor: Empire

Internet: http://www.empire.co.uk

INFO

ChessMaster 6000

Sześciotysięcznik

Po raz kolejny na łamy CDA trafia tytuł wyjątkowy. A właściwie nawet podwójnie wyjątkowy. ChessMaster 6000. Dlaczego podwójnie wyjątkowy? Po pierwsze dlatego, iż gry logiczne nigdy nie osiągały na PC (a w zasadzie w ogóle na żadnym komputerze) popularności równej strzelaninom, zręcznościówkom czy przedstawicielom innych „standardowych" gatunków elektronicznej rozrywki. Powstawały głównie jako produkty shareware, a programiści traktowali ich pisanie raczej jako ćwiczonko przed „prawdziwą grą".

LORD Y

Szachy są tu (i zawsze były) wyjątkiem. Popularne na całym świecie, a jednocześnie tak złożone, by stanowić wyzwanie dla naprawdę dobrego programisty aż się proszą o komputerowe adaptacje służące głównie do treningu (komputer to partner dostępny o każdej porze dnia i nocy). Kolejną cechą, która stanowi o wyjątkowości ChessMastera jest numerek przy nazwie: 6000. Jeszcze całkiem niedawno recenzowałem dla was wersję 5500, wcześniej 5000, a osobiście programy te towarzyszą mi od czasów Commodore 64 i ChessMastera 2000. Większość pozostałych dostępnych na rynku aplikacji (oczywiście tych dla „zwykłego" użytkownika - nie mówię o takim np. Fritzu) to produkcje jednorazowe, zaplanowane od początku do końca i tak wydane. ChessMaster natomiast dzięki kolejnym, tworzonym przez tę samą ekipę wersjom „z numeru na numer" zwiększa swoje możliwości i pokonuje kolejne progi w drodze do doskonałości, zachowując to, co już wcześniej zostało przetestowane przez tysiące graczy i okazało się doskonałym rozwiązaniem. Obecnie trudno sobie poradzić z jego umiejętnościami nawet na najniższym poziomie, a nie wyobrażam sobie, czy byłbym w stanie wygrać np. z CM 8000?

Co sprawia, że ChessMaster 6000 jest programem godnym uwagi? Otóż początkowo sam się zastanawiałem. Na pierwszy rzut oka bowiem poza ogólnym wyglądem głównego okna możliwościami nie różni się od ostatniej edycji - CM 5500. W dalszym ciągu uwagę przyciąga głównie „Natural Languague Advice", czyli podpowiedzi formułowane w normalnym języku (angielski), a nie notacji szachowej. Kolejną ciekawą opcją jest „Rate my play", czyli „oceń moją grę", gdzie użytkownik wczytuje jedną z „historycznych" partii i próbuje dokonywać posunięć w ten sam sposób, co rozgrywający ją kiedyś mistrzowie. Za każdy ruch inny niż w oryginalnym zapisie przydzielane są punkty ujemne. Oczywiście gra toczy się od pewnego momentu po otwarciu, kiedy już nie ma tak wielkiego wyboru ruchów prawidłowych, jak na początku. Tę możliwość jednak CM 5500 również udostępniał. Z poprzedniej edycji pochodzą także takie cechy jak możliwość znalezienia mata przy zadanej liczbie posunięć, eksport szachownicy do pliku tekstowego, gra przez Internet itd. Tę ostatnią opcję trochę rozszerzono - teraz można grać za darmo (tzn. wyłącznie za cenę połączenia) na serwerach: ChessMaster Online i Mplayer.com. Zrezygnowano za to z możliwości podłączenia elektronicznej szachownicy (wykorzystuje się je głównie w specjalnych komputerach szachowych). Urządzenia takiego co prawda nie posiadam (cena nie należy do najniższych), więc nie jestem pewny, ale w CM 5500 pisali o takiej możliwości, a tutaj ani słowa - wniosek z tego, że tu tej opcji brak.

Całkiem nowe elementy w CM 6000 to przede wszystkim „tutoriale" oraz potężna baza danych zawierająca zapisy 440 000 partii. Tak jest napisane w „helpie", z kolei na stronie WWW Mindscape podano, że 300 000, ale niezależnie od tego, która z tych liczb jest prawdziwa, i tak jest to imponujące. Autorem nowego zestawu ćwiczeń (tutorials) jest Bruce Pandolfini, oprócz tego gra zawiera pięć partii komentowanych głosem Josha Waitzkina, a także bibliotekę „klasycznych" partii, gdzie narratorem jest mistrz świat Larry Evans. Ciekawym dodatkiem nieco innego typu jest okno „Coach window", w którym po każdym posunięciu wyświetlana jest informacja, w ilu partiach z bazy danych (i w których) takie posunięcie było wykonane. Oczywiście wzrosła również umiejętność gry programu, dzięki najnowszej (2.61D) wersji engine'u King Chess. Jeśli chodzi o poziom trudności, to oprócz możliwości pełnego zdefiniowania przeciwnika przygotowano kilkunastu gotowych, opatrzonych pełnymi charakterystykami, od punktacji ELO poczynając, a kończąc na zdjęciu. Ostatnią innowacją są kolejne zestawy plansz i pionków (dwu- i trójwymiarowe), ale to akurat jest tu najmniej istotne.

Ogółem nowy ChessMaster nie zawiera zmian rewolucyjnych. Jest raczej kolejnym szczeblem ewolucji tego produktu. Niemniej jednak wart jest zakupu choćby ze względu na wspomnianą bazę danych i „tutoriale", a jeśli ktoś nie ma CM 5500, to nawet nie musi się zastanawiać - przewaga możliwości nad CM 5000 jest bardzo wyraźna. W zasadzie oprócz polepszonego engine gry oraz zwiększenia baz danych, ilości ćwiczeń itp. trudno tu jeszcze coś dodać (przynajmniej przy obecnych możliwościach komputerów i Internetu), co samo w sobie świadczy o doskonałości ChessMastera. ■

U dołu:
Jak widać, szachy to rozrywka również dla młodzieży (wliczając płeć piękną)

Producent: Mindscape

Wymagania: P-90, Win 95/98, 16 MB RAM, 2x CD-ROM,sound card, SVGA

Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 437797

Internet: http://www.chessmaster.com

INFO

Plusy:
- nowe ćwiczenia i partie z opisem
- obszerna baza danych
- darmowa gra przez Internet na mplayer.com
- ogólny poziom programu

Minusy:
- brak

Ocena: 9

3D Hunting: Trophy Whitetail

Polowanie na jelenia?

Nie wiem co ludzie widzą w polowaniu. Szczególnie w czasach, gdy zwierzyna nie ma żadnych szans w „starciu" (cudzysłów jak najbardziej na miejscu) z myśliwym uzbrojonym np. w sztucer ze snajperską lunetką, a poluje się na zwierzęta, które w żaden sposób nie mogą zagrozić życiu myśliwego. Rozumiem, że można emocjonować się idąc polować np. na lwy z dzidą jak Masajowie; można poczuć dreszczyk podniecenia polując na słonie czy niedźwiedzie - ale co może być porywającego w przypadku łowów na jelenie?

SMUGGLER

Ale zdaje się, że jestem odosobniony w tych poglądach. Gry symulujące polowania biją wszelkie rekordy powodzenia i sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Nic więc dziwnego, że zaroiło się od naśladownictw największego hitu w tym gatunku: Deer Huntera - mniej lub bardziej udanych. Niestety, gra omawiana przeze mnie należy bez wątpienia do tego drugiego gatunku. Więcej - to wspaniały przykład na to jak NIE należy robić takich gier. Powiem w ten sposób: ta gra jest równie wciągająca, jak wpatrywanie się w schnącą na ścianie farbę. Przyczyn jest wiele, niektóre są jak najbardziej subiektywne (czyli moja niechęć do polowań), niektóre zaś zupełnie obiektywne i wymierne. I na nich się skoncentrujemy.

To, co od razu bije w oczy to dołująca grafika. Teoretycznie mamy ekran w 640x480, ale dam się zabić, że widziałem gry w 320x200, które wyglądały lepiej! Mówiąc krótko: panuje tam wszechobecna pikselozka. Naturalnie nie ma nawet mowy o obsłudze akceleratorów; ba, brak nawet możliwości ustawienia jakiejkolwiek innej dostępnej rozdzielczości, czy zwiększenia poziomu szczegółowości grafiki. Równie miernie prezentuje się dźwięk. Muzyka - zapomnijcie. Efekty - no, owszem, ptaszki ładnie ćwierkają... ale to chyba wszystko.

Do wyboru mamy 4 rodzaje broni (dubeltówka, sztucer, kolt, łuk) i 4 tereny działań (Arkansas, Oregon itp.). Wprawdzie są one nieco zróżnicowane wizualnie - ale przy takiej pikselozce i palecie barw (256 kolorów) wszystko w sumie wygląda podobnie, z tym, że raz w tle są góry - a raz nie. Polujemy na jeden rodzaj zwierząt: jelenie; tyle że kosimy tak samce, jak i samice (za te nie mamy punktów).

Sterowanie nie jest trudne, podobnie zresztą jak i zasady - gra przypomina (także wizualnie) wczesne klony Dooma. Tyle tylko, że w Doomie nie miało znaczenia, z której strony wieje wiatr (a tu i owszem), a ponadto wrogów nie odnajdowało się np. szukając obgryzionej (obdartej porożem?) kory na drzewach, czy... kupek (jelenich). Dodatkowo możemy sobie popiskać na rozmaitych wabikach, używać lornetki i (gdy mamy giwerę w łapie) lunetki snajperskiej, czołgać się, kucać itp. Przy czym trzeba wspomnieć, że jelenie nie są wcale takie głupie i bynajmniej nie zamierzają dorabiać sobie w charakterze nieruchomych tarcz strzelniczych. Jednak z drugiej strony oznacza to konieczność nuuudneeeego dreptania przez xx minut poprzez tereny łowieckie, popierdywania (sorry - ale tak to brzmi) w wabiki i czesaniu lornetką chaszczy. (Ok, ja wiem, że na tym właśnie polega prawdziwe polowanie... Ale co z tego?). No i ten dreszczyk emocji: to co tam widzę, to jeleni łeb - czy też może jakiś szczególnie dorodny pikselek? (zwykle to drugie). Ale w końcu się czegoś doszukamy, naciśniemy spust i... Jeśli zwierzę miało szczęście, to leży martwe, z wyrazem wyrzutu w wielkich, ciemnych oczach. A jak nie ma szczęścia - to ucieka ranne, pozostawiając krew („farbę", jak zaraz poprawią mnie maniacy polowań), a myśliwy-wampirek idzie tym tropem, czekając aż zwierzę się wykrwawi - albo litościwie (?) je dostrzeliwując. A na koniec możemy trzasnąć sobie fotkę do domowego albumu (jest taka opcja, a jakże), no i przenieść się w inny rejon, gdzie jeszcze (...jeszcze!) coś żyje. Faaa-scy-nu-ją-ce! Aż dziwne, że autorzy pominęli opcję patroszenia upolowanej ofiary. Przecież to takie zachwycające: krew, parujące flaki - czyli „gore" w najczystszej postaci, dla maniaków tego typu rozrywki... Jedynie w polowaniu z łukiem można doszukać się odrobiny emocji - trzeba się zamaskować, powoli podpełznąć na odpowiedni (bliski, bo około 25-metrowy) dystans, strzelić i trafić (wcale nie jest to proste).

Tytuł tego tekstu wbrew pozorom nosi w sobie głębsze przesłanie. Gracze mogą sobie zapolować na jelenie - owszem. Ale jednocześnie nie zdają sobie sprawy, że... to oni są właśnie tytułowymi jeleniami, których mają chęć upolować autorzy gry. Mówiąc ściślej - oni polują na Waszą kasę, wystawiając na wabia coś, co wygląda jak porządna gra. Ale tylko z bardzo daleka i na pierwszy rzut oka. Więc powiem Wam jedno: nie bądźcie jeleniami! ■

Plusy:
- polowanie z łukiem ma w sobie odrobinę emocji

Minusy:
- idea i realizacja
- grafika
- monotonia, nuda, praktycznie zerowa grywalność
- gra jako całość

Ocena: 2

CD-ACTION

Producent: ManMachine Games

Wymagania: P-100 16 Mb, SVGA, Win'95/DOS, CDx4, karta muzyczna

Dystrybutor: Macmillan Computer Publishing

Internet: http://www.3dhunting.com

INFO

SPYCRAFT: The great game

Wielka Gra

Któż z nas nie chciałby choć na chwilę zostać szpiegiem, tajnym agentem CIA lub KGB? Wykradać tajemnice wielkich mocarstw? Niestety, gier o tej tematyce jest jak na lekarstwo. Dlatego też wszyscy wielbiciele szpiegowskich intryg powinni zwrócić uwagę na Spycrafta.

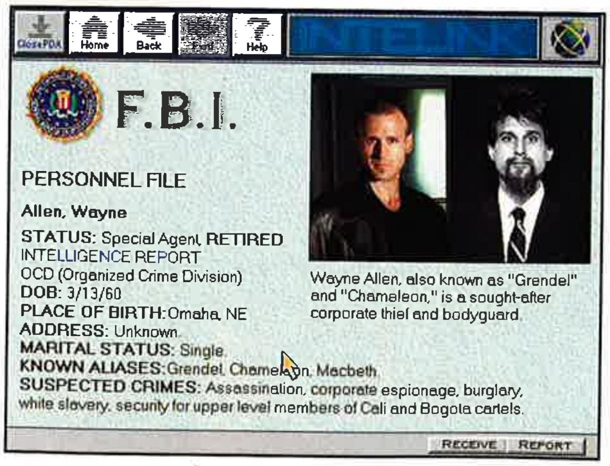
ŁUKASZ BONCZOL

Czym właściwie jest ta gra? Do tej pory zadaję sobie to pytanie i ciągle nie mogę dać jednoznacznej odpowiedzi. Najbezpieczniej będzie napisać, iż zalicza się ona do przygodówek, występują w niej jednak sekwencje zręcznościowe oraz cała masa atrakcji w stylu mini-gierek, w których podrabiamy lub analizujemy zdjęcia, rozkładamy na czynniki pierwsze pochodzące z podsłuchu rozmowy telefoniczne (w celu identyfikacji głosu danej osoby lub np. wyłowienia z tła odgłosów przejeżdżającego pociągu, silnika samolotu itp.), sporządzamy portrety pamięciowe, przeglądamy akta. Jest także mały symulator tortur (niestety mylili się wszyscy ci, którzy mieli nadzieję, iż nigdy nie doczekamy się urzeczywistnienia pomysłu o gestapowcu, który ktoś nadesłał do rubryki „Pomysł na grę"). Takich „zabaweczek" jest naprawdę wiele. Są też rzeczy, które mają, choć często na pozór, mało wspólnego z samą rozgrywką. Możemy np. zapoznać się ze stroną klubu miesiąca, tudzież przeczytać o metodzie kreatywnego pisania...

U dołu: **„Niestety do czerpania z gry pełnej satysfakcji potrzebna jest dobra znajomość języka angielskiego".**

Nie wspomniałem jeszcze o samej fabule, a przedstawia się ona naprawdę okazale. Otóż zamordowany zostaje kandydat na prezydenta Rosji. Na jednym z przemówień do wyborców odlatuje mu (bynajmniej nie bez przyczyny) pół głowy. Na szczęście twoja kochana CIA przechwyciła transmisję zleceniodawcy zabójstwa. Wśród kilku następnych celów znajduje się prezydent Stanów Zjednoczonych... Twoim zadaniem jest powstrzymanie zamachowca, zanim ten zrealizuje swoje plany. Misja nie jest prosta, jednak w nasze ręce oddano szereg narzędzi, które z pewnością je ułatwią. I tak przyjdzie Ci, Drogi Graczu, korzystać z satelitarnej sieci Centralnej Agencji Wywiadowczej, akt od Pentagonu, FBI, DAE, po urząd kontroli produkcji i handlu artykułami alkoholowymi i tytoniowymi. Naprawdę długo można by rozwodzić się nad różnymi ciekawymi urządzeniami, które wykorzystuje w swojej pracy agent specjalny CIA. Weźmy np. taką wirtualną scenę zbrodni. Poruszamy kamerą umieszczoną pośród trójwymiarowych modeli budynków i jednocześnie mąglujemy wykonane w czasie zamachu zdjęcia. Gdy już zlokalizujemy ślady od kul, możemy poprowadzić linię prostą przechodzącą poprzez dziury w ścianie i punkt, w którym podczas tragedii znajdowała się głowa nieboszczyka. Tym sprytnym sposobem możemy określić kierunek, z jakiego padły strzały. Jeszcze tylko przyjrzeć się kilku oknom i... mamy! Niewyraźna postać za lekko uchyloną firanką. Wprowadzamy do komputera portret gagatka wykonany przy pomocy biblioteki gotowych elementów (oczy, usta, zarost, włosy itp.), a ten automatycznie porównuje facjatę ze zdjęciami ze swoich archiwów. Teraz tylko trzeba ustalić, skąd podejrzany wytrzasnął okryty tajemnicą typ broni... I tak dalej, po nitce do kłębka.

Przekopujemy się przy tym przez sterty dokumentów, co jest czasami nudne, ale kto powiedział, że praca w CIA jest lekka? Jak pokazuje gra, jest ona niekiedy nużąca i ma niewiele wspólnego z tym, co kreują filmy spod znaku „Mission Impossible". Niestety do czerpania z gry pełnej satysfakcji potrzebna jest dobra znajomość języka angielskiego. Wprawdzie można „strzelać w ciemno" (niekiedy dosłownie), po czym ładować stan gry, ale wtedy tracimy połowę zabawy związanej z poznawaniem wszelkich nieoczekiwanych zwrotów fabuły. Często przydają się nawet takie szczegóły jak czy podejrzany pali papierosy z filtrem lub czy ma klaustrofobię, a informacje te są tak zręcznie wtopione w cały tekst, że wyłowienie ich jest nie lada sztuką. Klimat jest zabójczy i nie pozwala oderwać się od monitora przez długie godziny. Ta gra wprost wzbudza niezdrowe emocje - wraz z kumplem byliśmy tak nią podekscytowani, że nie mogliśmy przestać wciąż o niej myśleć przez cały dzień. Smaczku dodaje tu fakt, iż do współpracy przy tworzeniu tego programu został zaangażowany pan William Colby, niegdysiejszy dyrektor CIA (wkrótce po wydaniu gry zginął w niejasnych okolicznościach... bez komentarza).



Teraz muszę niestety napisać o tym, co jest zazwyczaj najsłabszą stroną gier opisywanych w „Śwince", a mianowicie o oprawie. Udźwiękowienie przetrwało próbę czasu i nadal stoi na wysokim poziomie, podobnie jest i z samą grą, która pracuje w wysokiej rozdzielczości. Jedynym co razi i mocno obniża końcową ocenę, jest jakość pełnoekranowych wstawek filmowych, które są naprawdę archaiczne i bardzo rażą (przeplot...) w zestawieniu z resztą programu. Na szczęście z nieoficjalnych źródeł wiadomo mi, iż istnieje także wersja gry przeznaczona dla posiadaczy DVD, a w niej już jakość filmów jest wspaniała.

Przyznam szczerze, że nie należę do grona wielbicieli przygodówek, ponieważ nie lubię zagadek typu: „walnij teściową młotkiem, to wypluje sztuczną szczękę, którą następnie należy podłożyć pod jedną z nóg chybotliwego krzesła, aby móc na nim usiąść i przeczytać leżącą na biurku gazetę" (inaczej się nie da). Spycraft na szczęście taki nie jest. Wszelkie łamigłówki można rozwiązać posługując się odrobiną sprytu i inteligencji. Dlatego do gry tej może śmiało zasiąść równie dobrze zapalony miłośnik przygodówek, jak i maniak... symulacji lotniczych (czyli ja). Oryginalny pomysł w połączeniu z ciekawą fabułą sprawia, że o tym tytule długo będzie się pamiętało.

P.S Za zakupem przemawia także cena oscylująca w granicach 50 zł ■

Plusy:
- Intryga
- Jesteś najprawdziwszym agentem
- Pomysł
- Klimat

Minusy:
- Jakość filmów
- Bez angielskiego ani rusz

Ocena: 8

Grę udostępniła firma „WALDI", hurtownia gier i programów na Dolnym Śląsku. 51-151 Wrocław ul. J. Klaczki 4/1, tel. (0-71)325 24 58

D-ACTION

Producent: Activision

Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, Win'95

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.activision.com

Nie było rewelacji, nie będzie rewolucji

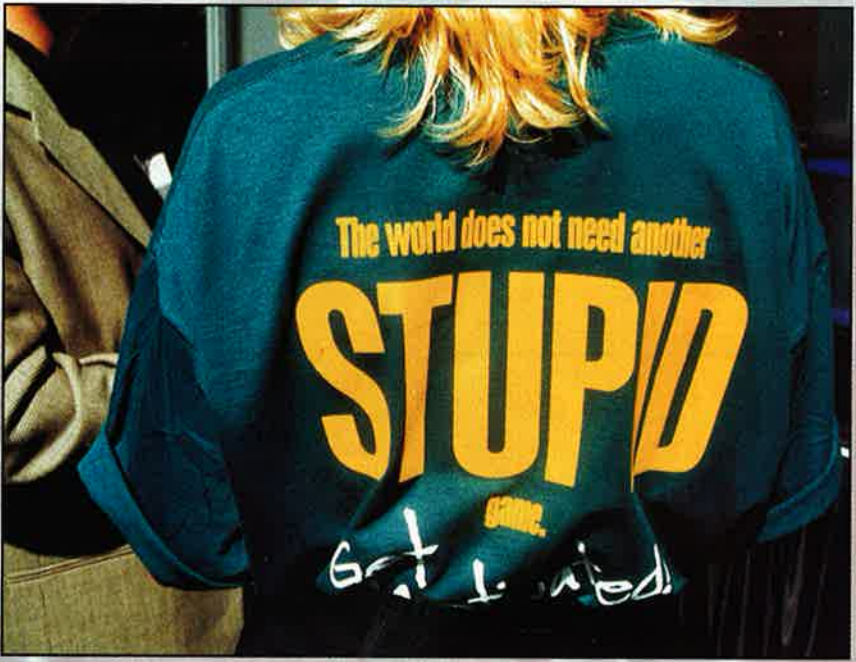
ECTS 98

Tym razem relacja z londyńskich targów nie będzie miała formy prezentacji liczb i wymieniania nazw nowych gier i ich producentów. Tak niedawno były przecież targi w Atlancie! Właściwie niewiele się na rynku komputerowej rozrywki zmieniło od tamtej pory. Znacie już większość słynnych tytułów, na które wszyscy czekają ze zniecierpliwieniem. Jak już wspominałem we wrześniowym CD-Action, są pewne sygnały zapowiadające zanik znaczenia ECTS-u (choć oficjalne informacje zdają się temu przeczyć).

ZBIGNIEW BAŃSKI

Wiecie już przecież, że nie wszyscy wielcy z branży uznali za sensowne wystawienie się na tej imprezie. Zabrakło w wypełnionej po brzegi hali Olimpii takich znakomitości jak Activision czy Electronic Arts, a inni (Westwood, Virgin, GT Interactive na przykład) pochowali się wstydliwie po kątach, chociaż przynajmniej niektórzy z nich naprawdę nie mają się czego wstydzić. Czy to oznacza, że firmy przestają wierzyć w marketingowy sukces wystawiania się na targach? A może zwyczajnie zabrakło im pieniędzy na wykupienie stoisk, które kosztują baaardzo dużo. Wyobraźcie sobie, że przestrzeń potrzebna do zaprezentowania oferty takiego powiedzmy Activision kosztowałaby ponad pół miliona funtów, czyli 3 miliony nowych złotych! Czy warto tyle płacić za 3 dni, w trakcie których setki zabieganych dziennikarzy wpadają na stoisko jak po ogień, łapią materiały prasowe i pędzą dalej, bo czas nagli? Pewnie nadal warto, skoro tak wielu jednak płaci te ciężkie pieniądze. Inni wolą spotkania z prasą w bardziej kameralnym gronie. Dlatego tuż przed targami odbyła się prezentacja najnowszych gier z Electronic Arts, a dzień po targach firma GT Interactive otworzyła na oścież bramy swoich biur.

Tak czy siak, znowu było kolorowo. Pozwoliliśmy sobie tym razem na trochę obszerniejszą relację fotograficzną. Celowo usuwaliśmy się w cień, bo wiem przecież, że wolicie oglądać raczej postacie z gier, modelki i przybajerzone stoiska. Nacieszcie swoje oczęta wielkim światem i spróbujcie sami wczuć się w klimat ECTS-u 98. O swoich wrażeniach możecie naturalnie pisać do Action Redaction. ■



U góry:
„Świat nie potrzebuje następnej głupiej gry". W takiej koszulce paradowały dziewczyny z firmy specjalizującej się w technikach interaktywnych. Chciałem kupić jedną dla siebie (koszulkę), ale były tylko damskie fasony...

Po prawej:
A oto nasz znajomy z okładki - chodzący Carmageddon z przerośniętą szyją. To z całą pewnością efekt wodzenia wzrokiem za pędzącymi samochodami na ekranie.

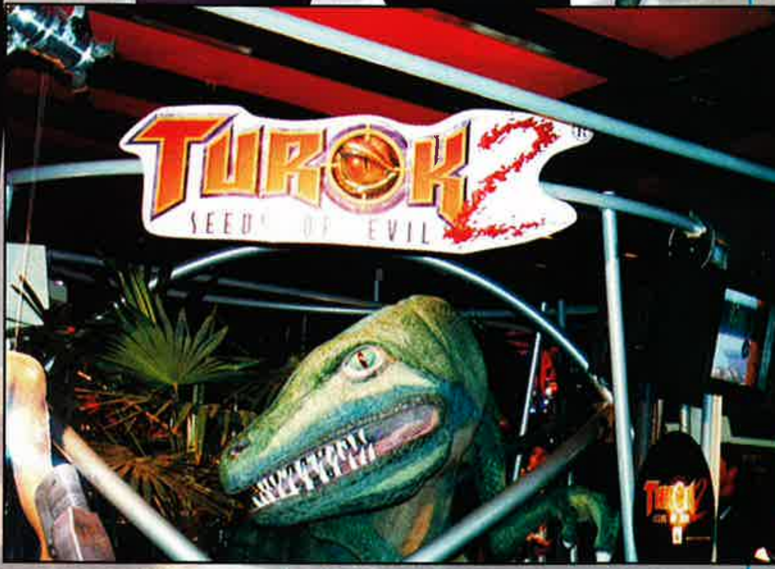
Po prawej:
Earthworm Jim nie jest może przystojniakiem, ale za to podobno potrafi nieźle zabawić graczy. Zobaczymy już niebawem, czy nie są to tylko czcze przechwałki kolesi z Inerplay.

Po prawej:
Dopiero spluwa przystawiona do głowy i spory plik „zielonych" wepchniętych na siłę skłoniły mnie do „dobrowolnego" oddania mojego ostatniego Actiona Gangsterom z Eidosa. Do dziś nie wiem, czy było warto.

U góry:
Na targach nie zawsze jest bezpiecznie. Czasami uliczkami przetaczają się bandy zuchwałych postaci, które uciekły z różnych gier. Pozorowany trup ściele się gęsto, obcy sieją spustoszenie, a „przestraszony" tłum jakoś niespecjalnie się tym wszystkim przejmuje...

Po prawej w głębi:
Turok 2 zbliża się do nas siedmiomilowymi krokami. Miejmy tylko nadzieję, że owa słynna już „poprawiona grafika i niesamowite efekty specjalne" nie będą miały formy podobnej do widocznego na zdjęciu dinozaura. Umarłbym ze strachu, to znaczy chciałem powiedzieć ze śmiechu.

Po prawej:
Nagrody ECTS-u nie mają może rangi Oscarów, ale zawsze to wyróżnienie dla gier i producentów. Tym razem niestety „pecety" przegrały w konfrontacji z konsolami. Nagrody za najlepszą grę i dla najlepszego producenta przypadły Nintendo 64. Moralnym obowiązkiem graczy będzie teraz dopingowanie naszych ulubionych tytułów, żeby za rok konsole znowu „nie napluły nam w twarz i dzieci nam nie konsoliły". Nie zmienia to jednak faktu, że Nintendo 64 dołożyło blaszakom. Jak mogło do tego dojść? Skandal!



U góry:
Za pomocą takiego urządzenia można wzbić się w powietrze i nawet w warunkach domowych poczuć się prawdziwym kierowcą lub pilotem. Tylko kogo tak naprawdę będzie stać na zakup tej kosztownej zabawki? Świętego Mikołaja? Mam nadzieję, że nie ominie 6-go grudnia mojego domu!!! Wam też radzę już dziś wysyłać listy do Laponii - najlepiej reniferami.

Po prawej:
Firma Empire znowu pokazała się z dobrej strony. Ich nowa oferta spodoba się amatorom gier akcji, wyścigówek, pinballi i oczywiście podniebnych akrobacji. Znacie z zapowiedzi doskonały symulator Apache Havoc. W Londynie można było już nim polatać. Wieść niesie, że gra jest dostępna w sprzedaży. Coś mi się wydaje, że Commanche 3 i Nuclear Strike mogą spokojnie odchodzić na emeryturę. U nas w redakcji w każdym razie trwa szaleństwo helikopterowe.

U dołu:
Na stoisku Gremlina o mały włos nie zderzyłem się z pędzącym na oślep reprezentacyjnym piłkarzem Anglii Alanem Shearerem. Straty materialne i moralne mogły być znaczne (w ręce miałem kanapkę a na szyi fotograficzny aparat redakcyjny). Na szczęście po bliższym przyjrzeniu się gwieździe sportu zrozumiałem, że to tylko papierowa atrapa.

U góry:
Realizm kolejnej części NBA (NBA LIVE 99) zdumiewa. Chyba to jednak prawda, że jesteśmy już bardzo blisko techniki filmowej w grach sportowych. Niebawem nikt nie rozróżni, czy to gra Michael Jordan, czy tylko komputer generuje obrazy.

U dołu:
Tekken 3 jak zwykle w takiej sytuacji przymierza się do wykonania gestu Kozakiewicza. Przypisy dla młodszych czytelników: Kozakiewicz to taki skoczek o tyczce, który wygrał olimpiadę w Moskwie i przy okazji pokazał Ruskim... jeden z bardziej popularnych polskich ludowych gestów.

U góry:
Taką bryką odjeżdża w świat premiera gry Big Race (BRUSA). Wsiadacie? Ja i owszem!

U dołu:
ECTS to również miejsce prezentacji ciekawostek sprzętowych. To niby tylko niepozorny hełmofon, a jednak... Mała rzecz a cieszy.

U góry:
Pamiętacie jeszcze człowieka z tej fotografii? Toż to sam słynny Wild Billy z Interactive Magic! Popatrzcie jak chętnie pozuje do zdjęć!

Po prawej:
Lara naturalnie w wyśmienitej formie. Ciągle rosną jej... szanse na pojawienie się w sprzedaży trzeciej części Tom Raidera w okolicach Świąt. Film podobno też już się kręci.
Warto zaznaczyć, że w tym roku Lara obchodzi swoje urodziny. Wiecie może które? Dla ułatwienia dodam, że to już będzie trzecia odsłona Lary. Za każdym razem coraz bardziej odsłonięta.
Nasuwa mi się jeszcze jedna drobna dygresja - właściwie to targi ECTS mogłyby już zmienić swoje logo, i tak każdy kojarzy je z tą postacią.

ECTS 98

Anime! Manga! Anime! Manga!
ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091
W NOWYM NUMERZE KAWAII CZEKAJĄ NA CIEBIE SZOKUJĄCE NIESPODZIANKI - CZY MASZ ODWAGĘ JE ODKRYĆ...???
Godzilla
2 MANGOWE MEGA-PLAKATY!!!
Otaku no Video © Gainax/Youmex/AnimEigo

Alone In The Dark 3

Legenda: [Opc] oznacza, iż możecie (ale nie musicie) wykonać daną czynność. Radzimy jednak robić wszystko, co sugerują podpowiedzi.

DŻOSEPH

Solucja

1 Wejdź do Slaughter Gulch (co samo w sobie okaże się pomyłką)
2 [Opc]Weź „Gas Can" na prawym końcu werandy saloonu
3 Wejdź do saloonu
4 Weź klucz „Key" ze środkowego stołu
5 Weź ze sceny marakasy „Maraca"
6 Weź „Oil Can" z rogu saloonu
7 [Opc]Użyj „Gas Can" na projektorze
8 W małym pokoiku prze barze znajdź i weź „Box of Matches"
9 Wejdź za bar i pozwól, by rewolwerowiec cię ostrzelał (i tak guzik ci zrobi)
10 Przeszukaj szafkę (cabinet) za barem

11 Weź drzewiany spirytus „Wood alcohol"
12 Weź „Bottle"
13 Weź „Flask"
14 [Opc]Rzuć „Bottle"
15 [Opc]Weź „Token"
16 [Opc]Użyj „Token" z lewej strony pianina
17 [Opc]Weź „Oil Lamp"
18 Pchnij lewy róg za barem
19 Nie ruszaj się z miejsca, aż rewolwerowiec się wystrzela, a potem załatw go ręcznie lub ze swego wiernego sześciostrzałowca
20 Weź „Ace of Diamond"
21 Weź „Gold Bullet"
22 I na dół przez drzwi zapadni
23 Weź „Oil Lamp" (jeżeli nie posłużyłeś się żetonem przy pianinie
24 Zapal lampę „Oil Lamp" (używając „oil", „matches", „lamp")
25 Weź ze ściany „Cane"
26 [Opc]Obejrzyj poster
27 Otwórz/przeszukaj lewe drzwi
28 Użyj „Maraca", by uspokoić węże
29 Wespnij się na drabinę i wejdź do celi
30 Zabij rewolwerowca
31 Weź „Stone"
32 Użyj „Cane" obok drzwi celi
33 Weź „Cell Key"
34 Znów zabij rewolwerowca
35 Rzuć „Stone"
36 Weź „Amulet"
37 [Opc]Połóż przed pijakiem „Wood Alcohol"
38 [Opc]Weź „Flask"
39 Otwórz i przeszukaj biurko
40 Weź odznakę szeryfa „Sheriff's Badge"
41 Weź amunicję do wichestera („Bullets for a Winchester")
42 Użyj „Key" i otwórz nim szafkę z bronią
43 Przeszukaj szafkę i weź winchestera
44 [Opc]Przejrzyj postery
45 [Opc]Otwórz komórkę w sąsiednim pokoju i zatłucz naprawdę sporego S.O.B.-a

46 Pchnij wielką szafę przed podwójnymi drzwiami
47 [Opc]Otwórz szafę
48 [Opc]Weź obrzyna - „Shotgun"
49 Wespnij się po linowej drabince
50 Weź bat „Whip"
51 Przebiegnij pod pulsującą czerwienią (kiedy jest wyłączona)
52 Weź linę wisielca „Voodoo Hangman's Rope"
53 Weź „Cast Iron Plate"
54 Weź „Cartridge Belt"
55 [Opc]Użyj „Cast Iron Plate"
56 [Opc]Użyj „Whipa" na rewolwerowcu. Weź wóz złotych monet „Bag Full of Gold Coins"
57 Użyj(load) „Gold Bullet" i załaduj winchester
58 Użyj „Winchester", by zniechęcić paskudnika
59 Weź „Sack Full of Scorpions"
60 Rozwal stalowe drzwi spluwą wedle wyboru
61 W środku użyj lampy
62 Kiedy stracisz dech, użyj „Voodoo Hangman's Rope"
63 Użyj „Sack Full of Scorpions" na drzwiach zapadni
64 Pchnij dźwignię
65 Otwórz/przeszukaj przestrzeń za drzwiami
66 Weź „A Stick of Dynamite"
67 Weź „A Piece of Dried Meat"
68 Po przejściu za róg zabij dwóch rewolwerowców
69 Wejdź do małego pokoiku i Weź „Gatling Gun"
70 Weź „Flask"
71 Weź „Short Fuse" za beczułką
72 Użyj „Short Fuse"
73 Uważaj na kule typa co zamyka drzwi
74 Otwórz drzwi
75 Użyj „Stick of Dynamite", wtykając ją w szczelinę za beczułką
76 Użyj „Box of Matches" i podpal dynamit
77 Wyjdź i poczekaj aż wybuchnie
78 Wróć, przedostań się przez dziurę i stań na kamiennej strzale
79 Przejdź przez drzwi i dalej za róg
80 Zabij kolejnego natręta
81 Użyj „Sheriff's Badge" do maszyny
82 Użyj „Whip" nieopodal maszyny, by ją aktywować - bicz czarci wezmą, ale to nic
83 Przejdź przez drzwi, które właśnie się otworzyły
84 Podnieś „Flask"
85 Podnieś „Bullets for Winchester" leżące na końcu dechy
86 Cofnij się i z rozbiegu przeskocz po desce na sąsiedni budynek
87 Użyj „Matches" podpalając wszystkie lampy - tak naprawdę potrzebna jest tylko jedna
88 [Opc]Przeczytaj mapę na ścianie
89 Weź płachtę gazety „Sheet from Newspaper"
90 Użyj „Dried Meat" do zegara
91 Weź „Token"
92 Weź „Night Valet" z rogu
93 Weź „Flask" obok obrazu
94 Przejdź przez obraz
95 Otwórz/przeszukaj łóżko
96 Weź „Arrow"
97 Użyj „Arrow" przy posążku Kupidyna
98 Otwórz/przeszukaj szafkę
99 Weź „30/30 Bullet"
100 Weź „Bulb"
101 Weź „Pearl"
102 Pchnij zwierciadło
103 Weź „Key"
104 Wróć przez obraz do hallu
105 [Opc]Weź „Costume Jewelry Ring"
106 Użyj „Key", otwórz drzwi i właź
107 [Opc]Użyj „Diamond Ring"
108 [Opc]Użyj „Diamond" na figurce
109 [Opc]Weź „Bullets for Winchester"
110 Weź „Flask"
111 Weź „Instruction Sheet"
112 Weź „Diary"
113 Przejdź przed drzwiami (za nimi na balkonie czai się rewolwerowiec)
114 Połóż „Night Valet" i patrz jak rewolwerowiec pójdzie po własną śmierć
115 Pchnij w dół okiennicę nad drzwiami
116 Wejdź do pokoju i przeszukaj stół
117 Weź „Key"
118 Weź „Shutter Release"
119 Weź „Instruction Sheet"
120 Weź „Flash"
121 [Opc]Spójrz na obrazy na ścianie za zlewem
122 Wróć do hallu
123 Użyj „Bulb"
124 Użyj „Shutter Release", by przygotować flachę
125 Użyj „Key" i otwórz pozostałe drzwi
126 Przejdź na prawo ku pojemnikowi na podłodze
127 Użyj „Flash", unikając jednocześnie dwugłowego stwora - to go zabije
128 Użyj „Token" do pianina
129 Użyj strzałek na tablicy
130 Przeszukaj szafkę
131 Weź „Flask"
132 Weź „War Stick"
133 Przygotuj „Oil Lamp" („oil" + "matches")
134 Spuść się w dół
135 Użyj „Lit Oil Lamp"
136 Wiej, by nie dopadły cię gacki
137 Skacz po kolumnach, dopóki nie spotkasz Indianina
138 Użyj „War Stick" i przyłóż Indiańcowi (wtedy go ruszy)
139 Weź „Box of Cartridges"
140 Weź „Small Key"
141 Skacz dalej z kolumny na kolumnę
142 Trafiwszy na ślepy zaułek użyj „Indian Amulet" - co pozwoli ci się przedostać na drugą stronę
143 Złój dupsko facetowi, co miota gwiazdkami
144 Weź „Flask"
145 Zabij strzelca
146 Weź „Top Hat"
147 Weź „Key"
148 Użyj „Key" i otwórz podwójne drzwi z lewej
149 Przeszukaj półki z książkami
150 Weź „White Book"
151 Weź „Watch Maker's Manual"
152 Weź „Locked Book"

153 (Opc)Użyj „Small Key" (do otwarcia „Locked Book")
154 (Opc)Przeczytaj „Book on Navajo Traditions"
155 Przeszukaj popiersie na ścianie
156 Weź „Pocket Watch"
157 Przeszukaj stół i weź „Printing Plate"
158 (Opc)Zapal stojącą na stole świecę
159 (Opc)Przeczytaj „White Book" stojąc blisko świecy
160 (Opc)Użyj „Printing Plate" i odbij w lustrze przy stole
161 Wyjdź
162 Użyj „Pocket Watch" przy kolejnym zestawie podwójnych drzwi
163 Podejdź do faceta i weź „Story Board"
164 Użyj „Top Hat" na posążku Lincolna
165 Weź dwa „Boxes of Cartridges"
166 Zabij zielonego
167 Stań przed oknem i strzel w nie z winchestera
168 Wespnij się po schodach w górę
169 Użyj „War Stick" na platformie pośrodku cmentarza
170 Użyj karty „Ace of Spades" (asa pikowego) na grobie
171 Weź „Message"
172 Przeszukaj stół i weź „Oil Can"
173 Weź „Roll of Film" z podłogi

174 Przeszukaj chatkę i weź z podłogi „Bag of Pemmican"
175 Użyj „Oil Can" w kominku i wejdź do sali tanecznej
176 Obszukaj tłuściocha i weź „Hammer"
177 Obszukaj damę i weź „Box of Cartridges"
178 Podejdź do sceny (unikając strzałów skrzypka)
179 Przeszukaj adapter
180 Weź „Guitar String"
181 Weź nuty „Musical Score"
182 Weź „Key to a Safe"
183 Zabij faceta z kwiatkami i spluwą
184 Wyjdź z sali tanecznej i przejdź do kuchni
185 Obejdź chatkę i wejdź do hallu
186 Na drzwiach użyj kuli „30/30 Bullet"
187 Dołóż im potem „Hammer"
188 Zbadaj model stacji kolejowej
189 Weź „Blasting Cap"
190 Weź „Map"
191 Weź „Light Bulb"
192 Użyj na stole „Guitar String"
193 Użyj „Light Bulb"
194 Użyj „Musical Score"
195 Weź kombinację trzech cyfr (z „Musical Score")
196 Użyj „Roll of Film" nieopodal stołu przy projektorze
197 W innym pokoju przeszukaj stół
198 Weź „Astronomy Book"
199 Przeszukaj obraz
200 Otwórz i przeszukuj, dopóki kod urządzenia wejściowego nie zrówna się z kombinacją, jaką już masz

201 Wejdź do banku
202 Użyj „Pearl" na wejściu do skarbca
203 Użyj „Key to a Safe" przy wejściu do skarbca
204 Zabij zombie i weź znów „Indian Amulet"
205 W skarbcu idź i weź „Box of Cartridges"

206 Weź „Hill Century's Money"
207 Otwórz okno i baw się dobrze
208 Weź od McCarthy'ego „McCarthy's Message"
209 Przeszukaj siodło i weź „Flask"
210 Przeszukaj drezynę
210 Weź „Detonator Box" i „Box of Cartridges"
211 Wejdź na stację
212 Pchnij znak „Station" (by przydusić niemilca)
213 Weź „Key"
214 Przeszukaj stos szyn i weź „Eye-Bolt"
215 Użyj trzykrotnie „Eye-Bolt" przy dzwonku
216 Wybiegnij na zewnątrz
217 Szybko użyj „Blasting Cap" przy płocie
218 Użyj „Detonator Box" po drugiej stronie przy skałach
219 Przy wieży ciśnień połóż „Hill Century's Money" i „Key"
220 I umrzyj!!!
221 Wybiegając z cmentarza ruszaj do saloonu
222 Po połamanych schodach skieruj się w górę i przeskocz nad dziurą
223 Wyskocz z okna na posąg przy dziurze w ścianie
224 Weź „Golden Eagle"
225 Pomiędzy budynkami przebiegnij do warsztatu McCarthy'ego
226 Podejdź do beczki z łojem i zanurz w niej szpon
227 Wejdź do drzwi budyneczku obok i zanurz pazur w „Cask of Silve Salts"
228 Zabij wewnątrz wilkołaka
229 Dobrze ci idzie, jeszcze jeden wilkołak jest na cmentarzu
230 Pobiegnij do tunelu, gdzie zamieniłeś się w panterę
231 Umieść w ogniu „Golden Eagle"
232 Ożyj
233 Weź „Soap" zza nagrobka
234 Weź „Colt"
235 Wróć do wieży ciśnień

236 Rzuć na ziemię „Colt Gun"
237 Podejdź do twego dublera i dotknij go - znów się zespolicie
238 Podnieś porzucony pierwej „Colt Gun"
239 Podejdź po drabinie
240 Z deski w dół - brutalny upadek
241 Umyj brudasa korzystając z „Soap"
242 Weź „Metallic Brush"
243 Weź „Flask"
244 Użyj na trzpieniu - trzeba go oczyścić - „Metallic Brush"
245 Na łeb w dół
246 Weź „Engineer's Notebook"
247 Weź „Dead Leaf"
248 Użyj „Dead Leaf" na popiersiu Indianina
249 (Opc) Przejrzyj mapę na ścianie
250 Schodami do góry - i zabij obu natrętów nie używając broni palnej
251 Przeszukaj dziurę w ścianie i weź „Flask"
252 W innej znajdziesz kilof „Pick-axe"
253 Wejdź do drugiego pokoju i weź „Sheets of Paper"
254 Przejdź nad przepaścią - mnie się udało często zapisując grę - nie pękaj i naprzód!
255 Kilofiarza zabij z rewolweru
256 W kolejnym pokoju zabij kilofiarza kilofem - kto z Mieciem wojuje, od Miecia ginie!
257 Weź „Candlestick" z kolumny
258 Weź „Water Pitcher"
259 Weź „Jed Stone's Scratch book"
260 Weź „Scorched Book" obok zapalonej świecy
261 Weź „Needle"
262 Użyj „Water Pitcher" do ugaszenia zapału strzelca w hallu
263 Wejdź do elewatora
264 Weź świnkę „China Piggy Bank"
265 Rzuć „China Piggy Bank"

266 Weź „Microscope Glass Plate"
267 Pchnij dźwignię
268 Użyj „Glass Plate" w mikroskopie
269 Pchnij kolorowe kamienie w takim porządku, próbki w szybce
270 Wejdź obok i przeszukaj stół
271 Weź „Vial of Poison"
272 Przejdź za róg

273 Użyj „Vial of Poison" do zatrucia „Needle"
274 Użyj „Vial of Poison" do destylowanej wody
275 Po „zmaleniu" wejdź do celi
276 Użyj „Poisoned Needle" na staruchu
277 Weź „Piece of Straw"
278 Weź „Key to the Goal"
279 Weź „Bottle of Ammonia"
280 Użyj „Key to the Goal" na drzwiach celi
281 Użyj ponownie „Vial of Poison" na destylowanej wodzie
282 Obejdź nogę stołu i wejdź do małej dziury w ścianie
283 Użyj słomki i przebiegnij nad rozpadliną
284 Weź „Vial with a Potion"
285 Wejdź do sąsiedniego pokoju i szybko użyj „Vial with a Potion" na potoku lawy
286 Weź „Bucket of Glue", nie wpadnij w sieć pająka
287 Rozdepcz pająka
288 Użyj „Bucket of Glue"
289 Wespnij się do świetlika
290 Szybko weź „Hammer's Head"
291 Podejdź do dziury i rzuć „Hammer's Head" na dół
292 Weź „Lead Ingot"
293 Pchnij kowadło w bok
294 Weź „Flask"
295 Weź „Winchester"
296 (Opc) Pchnij kowadło w dziurę - nielicha uciecha
297 Wejdź do pokoju obok i zabij Mr Cobrę
298 Weź perukę Cobry (Cobra's Wig)
299 Weź „Silver Dollar"
300 Weź „Flask"
301 Użyj „Silver Dollar" na posterze
302 Wejdź
303 Użyj przy tyglu „Box of Matches"
304 Użyj przy tyglu „Lead Ingot"
305 Weź „Scorched paper"
306 Weź kostur - „Evil Wand with a Mineral Tip"
307 Weź „Aztec Legend Parchment"
308 Weź „Ammunition"
309 Wejdź do tunelu i zabij takiego syna
310 Weź „Knife"
311 Rzuć „Bottle of Ammonia" o drzwi, przez które wlazłeś - aby obudzić Emily
312 Użyj „Cobra's Wig" na haku nad drzwiami i otwórz drzwi
313 Wbiegnij do środka
314 Użyj szybko „Evil Wand with a Mineral" na posągu orła
315 Weź „Flask"
316 Wbiegnij dalej
317 Weź „Rubber Glove"
318 Użyj „Rubber Glove"
319 Użyj „Knife" na przewodach
320 Użyj kranu
321 Biegiem dalej
322 Weź „Sack of Coal"
323 Właź na lokomotywę
324 Użyj „Sack of Coal"
325 Użyj „Box of Matches"
326 Pchnij dźwignię
327 ...i popatrz se na koniec!
328 Ciesz się, ukończyłeś grę! ;)

TIPSY •SOLUCJE •TIPSY •SOLUCJE •TIPSY

CD-ACTION

Nr 10/98 (10)
Listopad

Action PLUS

W listopadowym Plusie między innymi:

COMMANDOS
Czyli inauguracja wielkiej solucji taktyczno-technicznej, a w niej opis przynajmniej połowy z czekających na śmiałków zadań

WING COMMANDER: Secret Ops
Pierwsza część poradnika taktycznego do tego zupełnie darmowego (do ściągnięcia z Sieci!!!) symulatora walki w pustce Kosmosu

UNREAL
Trzecie podejście - tym razem dokładna solucja FPP wszech czasów (jak wielu nazywa produkcję Epica), niestety nie cała, ale kontynuacja będzie na 100% i to już w następnym numerze

Nie chcesz tracić czasu? Sięgnij po Plusa zawczasu!

Więcej tipsów znajdziesz na CD, w katalogu Bonus/Bonus 2. Tamże trainery, edytory, save'y gier itp.
Uwaga: wyjątkowo ten katalog znajduje się na płytce z pełną wersją gry, a nie na naszym firmowym Cover CD.

Commandos: Behind Enemy Lines
(Pyro Studios/Eidos)

Oto ostateczna wersja kodów do tej gry

Level 2: YJJXB
Level 3: 4FQBF
Level 4: 5DNCQ
Level 5: 6S5TL
Level 6: AT1WN. (lub ATIWN)
Level 7: 09VJ8 (lub O9VJ8)
Level 8: WQ9XB
Level 9: Q2AXT
Level 10:TUGPD
Level 11:9WODW
Level 12:UVHDC
Level 13:FBK48
Level 14:WA8DW
Level 15:KEWD3
Level 16:R7IP3
Level 17:FXIMV
Level 18:ZZMJV
Level 19:8HCWIN
Level 20:C7KWW

Colin McRae Rally
(Codemasters)

Tipsy nie działają w trybie Championship!
Wpisz się jako:

BACKSEAT	- masz w samochodzie drugiego kierowcę
PEASOUPER	- dostęp do wszystkich tras - ale we mgle
BUTTONBASH	- teraz naciskaj klawisze X i O... i patrz co się dzieje
HELIUMNICK	- drugi kierowca z paroma fajnymi bajerkami
DIRECTORCUT	- możesz zobaczyć jak jechałeś
KITCAR	- dopalacz (turbo bost) w samochodzie (naciśnij Select by go włączyć)
MOREOOMPH	- dużo mocniejszy silnik
FORKLIFT	- ???
BLANCMANGE	- samochód zaczyna się dziwnie zachowywać...
TROLLEY	- napęd na 4 koła

• *Wpisz też:*

skcart	ta sama trasa... ale na nieco innych zasadach
whitebunny	kierowca siedzi po prawej stronie
nightrider	dostępne wszystkie trasy - tyle, że w nocy

Descent: Freespace
(Interplay)

Wpisz:

freespacestandsalone	= możesz oglądać wszystkie filmy w „tech room".
www.volition-inc.com	= włącza poniższe kombinacje klawiszy.

Naciśnij i przytrzymaj tyldę (~), a jednocześnie wykonaj kombinację klawiszy:

ALT-G	i teoretycznie misja zaliczona?
K	niszczysz cel
ALT-SHIFT-K	zadajesz wrogowi ~10% uszkodzeń
I	nietykalność
W	nieskończona broń
SHIFT-W	j/w ale na wszystkich pojazdach

Uwaga: cheatując grę nie możesz przejść na kolejny etap!

FIFA World Cup'98
(EA Sports)

Chcesz się pozbyć widzów - wpisz podczas gry CITY.
Nie lubisz trawy - naciśnij Y.

Ps. Zamieszczone parę numerów temu cheaty należy wpisywać ZAMIAST nazwiska jakiego wybranego przez was gracza - tj. zmienić jego nazwisko na dany cheat.

Flesh Feast
(SEGA)

Podczas gry naciśnij: lewy Shift, lewy CTRL, lewy Alt, Home - kończysz pomyślnie dany level (najprawdopodobniej należy nacisnąć te klawisze jednocześnie?).

NAM
(GT Interactive)

NVABLOOD	= masz wszystko
NVAGOD	= god mode
NVACLIP	= przenikanie przez ściany

Sensible Soccer 98
(GT Interactive)

Naciśnij F9 na ekranie taktycznym (nie podczas meczu!) - a wejdziesz w menu, które pozwoli Ci edytować parametry graczy.

Need for Speed 3
(EA)

• *Wpisz w dowolnym menu:*

rushhour	- duży ruch na ulicach
empire	- tor Empire City
elninor	- samochód El Nino (?)
merc	- Mercedes CLK GTR.
gofast	- superszybki samochód (tylko w single race mode)
madland	- ???

• *Wpisz to zanim klikniesz na RACE, a uzyskasz:*

go01	- Miata
go02	- Toyota Landcruiser
go03	- ciężarówka
go04	- BMW 5
go05	- 71 Plymouth Cuda
go06	- Ford Pickup
go07	- Jeep Cherokee
go08	- Ford Fullsize Van
go09	- 64/65 Mustang
go10	- ~66 Chevy Pickup
go11	- Range Rover
go12	- autobus
go13	- Taxi - Caprice Classic
go14	- Chevy Cargo Van
go15	- Volvo Station Wagon
go16	- Sedan
go17	- Crown Victoria Cop Car
go18	- Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19	- Grand Am Cop Car
go20	- Range Rover Cop Car/ Ranger Vehicle

War Games
(Electronic Arts)

Kody działają tylko w single-player misjach. Naciśnij klawisz t, wpisz kod, Enter.

eyeofgod	- widzisz więcej
saladtossed	- wybór levelu
twobyfour	- przydatne przy budowaniu jednostek
hermes	- przyśpiesza tworzenie oddziałów
donkeys	- ???
morningafter	- odsłania mapę
gimmiegimmie	- buduj co chcesz
unclejohn	- God mode
chaching	- kasa!
mrmuscle	- lepsze pancerze
bigsofty	- gorsze pancerze
coffee	- jesteś szybszy
beer	- a teraz jesteś wolniejszy
shaft	- zwiększa siłę ognia gracza
shank	- zmniejsza siłę ognia gracza

SCENA KOMPUTEROWA

FastTracker - saga continues!

Drodzy koledzy praktykanci! Witam ponownie. W związku z tym, że moje wakacje przedłużyły się dość niespodziewanie, kolejny odcinek naszego kursu fasttrackera dopiero dziś... Mam nadzieje, że każdy zrozumiał wywody na temat setup-trackera z poprzedniego odcinka i nie było problemów z ustawieniem kolorów czy wskaźnika myszy B-). Tak jak zapowiadałem, dziś kilka „patentów" tylko dla wtajemniczonych, czyli praktyczne zastosowania efektów, dzięki którym wzbogacimy nasze utwory o interesujące brzmienia i aranżacje dźwiękowe... let's jam. Aha, w katalogu Scena/FT_kurs znajdziecie przykładowe moduły (examples), do których odwołuję się w poniższym odcinku kursu.

1. Strings - fades. Jest to technika polegająca na płynnym zgłaśnianiu i wyciszaniu (fade in/fade out) następujących po sobie dźwięków - zapętlonych barw typu „string" (np. smyczków ektronicznych). Do płynnego fade'u pomiędzy dwoma nutami będziemy potrzebować dwóch kanałów. Możemy się posłużyć komendą Axy (volume slide), albo użyć odpowiednio narysowanego volume envelope'a (okno w instrument editor). W przypadku pierwszej metody przykładowy zapis będzie wyglądał tak:

```
00|   A-4 01 00 A10 |    F0A  |
01|             A10 |         |
02|             A10 |         |
03|             A10 |         |
04|             A10 |         |
05|             A10 |         |
06|             A10 |         |
07|             A10 |         |
08|     A01 | A#4 01 00  A10  |
09|             A01 |    A10  |
10|             A01 |    A10  |
11|             A01 |    A10  |
12|             A01 |    A10  |
13|             A01 |    A10  |
14|             A01 |    A10  |
15|             A01 |    A10  |
16|   F-4 01 00 A10 |    A01  |
17|             A10 |    A01  |
18|             A10 |    A01  |
19|             A10 |    A01  |
20|             A10 |    A01  |
21|             A10 |    A01  |
                ... itd.
```

W przypadku użycia zdefiniowanego „volume envelope" sprawa wydaje się o wiele
prostsza. Musimy jednie narysować odpowiedni wykres głośności barwy. Powinien on rozpoczynać się wartością zero, później stopniowo narastać do pewnego miejsca, a następnie opadać z powrotem do zera. W miejscu szczytowym wykresu możemy ustawić parametr „sustain", dzięki czemu wykres zatrzyma się w tym miejscu i będzie kontynuowany dopiero w momencie użycia key-offa w patternie. (przykład: example2.xm).

2. 1-channel echo. Jest to technika stara jak sam format mod. Zazwyczaj używana jeszcze do tej pory w liniach melodycznych modułów 4-kanałowych. Prosty przykład: jeśli chcielibyśmy stworzyć echo dla naszej linii melodycznej przy użyciu dodatkowego kanału, to po prostu kopiujemy zawartość kanału z solówką do innego kanału i tam przesuwamy w dół (insert) zawartość tracka o 2-16 (zależy to od tempa utworu i od długości echa, jakie chcemy wytworzyć). Dalej należy jeszcze całą linię echa wyciszyć do 1/3, 1/4 (lub jak kto woli) i gotowe. W przypadku, gdy nie mamy wolnych kanałów na linię echa, musimy je po prostu wmiksować w ścieżkę z linią melodyczną. Wypełniamy wolne miejsca w zapisie nut dźwiękami, które zostały przesunięte i ściszone, lecz w taki sposób, by całość nie brzmiała zbyt chaotycznie. W niektórych miejscach czasem lepiej zrezygnować z echa. Do wypełniania może posłużyć nam edytor maski patternu (opisywany już wcześniej). Pamiętajcie też, że w czasie przesuwania (opóźniania) dźwięku echa część nut na końcu patternu może zostać skasowana, więc należy je umieścić w następnym odgrywanym patternie.

```
00| A-4 01 40
01| F-5     10 - ECHO DŹWIĘKU Z
               POZYCJI 14, PONIEWAŻ
               TEN LOOP MA 16 POZ.
               DŁUGOŚCI.
02| E-5 01 40
03| A-4     10 - POCZĄTEK ECHA,
               OPÓŹNIENIE O 3
               POZYCJE, GŁOŚNOŚĆ
               = 1/4 ORYGINALNEJ
04| A-5 01 40
05| E-5  10        - ECHO DŹWIĘKU Z
POZYCJI 02, ITD.
06| A-4 01 40
07| A-5     10
08| E-5 01 40
09| A-4     10
10| A-5 01 40
11| E-5     10
12| E-5 01 40
13| A-5     10
14| F-5 01 40
15| E-5     10
```

(przykład: example3.xm)

3. multichannel echo. Jeśli na echo przeznaczymy więcej niż jeden dodatkowy kanał, to uzyskane efekty mogą być naprawdę dobre. Przykładowo możemy wykorzystać dwa tracki na zbudowanie całkiem przestrzennego echa. Każdy następne track echa musi być opóźniony względem poprzedniego echa o tyle, o ile tamto echo było opóźnione względem oryginalnego tracku. Tzn. jeśli track01 to dajmy na to linia melodyczna, a track02 opóźniony jest o 3 pozycję i ściszony do 1/2 głośności, to track03 mógłby być opóźniony o 6 pozycji i ściszony do 1/4 głośności. Oczywiście możliwe są też inne warianty - to tylko kwestia waszych doświadczeń. Polecam też stosowanie panningu dla poszczególnych tracków echa, daje to jeszcze większe wrażenia przestrzenne. (przykład: example4.xm). Spróbujcie też następującego patentu: zamiast przenosić nuty echa w dół, spróbujcie przesunąć je w górę. Tak, by ciche echo poprzedzało oryginalny dźwięk :).

4. vibrato delay. Jest to jeden z charakterystycznych efektów w syntezatorach. Polega on na tym, że do włączonego (określony odstęp

SCARED/PIXEL/FUTURE CREW

syntezatorach. Polega on na tym, że zamiast odegrania dźwięku np. G-5, odgrywamy dźwięk o jeden pólton niżej - F#5, po czym włączamy tone portamento 3xy do nuty G-5. Tego typu metody pozwalają nam także na symulowanie gitar akustycznych i elektrycznych, kiedy to dynamicznie przesuwamy palcem po gryfie. Dla zaakcentowania portamento obniżenie dźwięku możemy zupełnie wyciszyć, natomiast portamento możemy odegrać z normalną głośnością:

```
00| F#5 01 00 102
01| G-5 01 30 310
02|           320
03|           340
04|           3F0
```

(example6.xm)

6. tremolo delay. Podobny patencik jak vibrato delay, tylko że tym razem używamy tremolo, które w czasie trwania dźwięku coraz bardziej pogłębiamy. Możemy je również przyspieszać lub zwalniać. Tremolo sterowane jest przez komendę 7xy (gdzie x to częstotliwość, a y to głębokość).

7. pseudo-stereo. Polega na odtwarzaniu tego samego sampla (np. sekwencji) na dwóch kanałach przy odpowiednim ustawieniu panningu. Istnieje kilka różnych sposobów na uzyskanie tego efektu. Pierwszy to użycie na jednym z kanałów komendy „set offset" (czyli 9xy) - na jednym kanale próbka będzie odtwarzana z niewielkim wyprzedzeniem w stosunku do drugiej. Musimy także rozstawić panning:

```
00| F-6 01 P3    | F-6 01 PC 901|
```

Uzyskany efekt może przypominać dźwięk odbijający się w rurze :).

Zamiast offsetów możemy posłużyć się również vibrato.

```
00| F-6 01 P3    | F-6 01 PC ED1|
```

-> opóźnienie odegrania sampla o 1 tick.

W podobny sposób wybrzmiewa dźwięk opóźniony względem drugiego przy pomocy komendy $EDx (note delay).

```
00| F-6 01 P3    | F-6 01 PC 482|
01|              |           482|
02|              |           482|
                          ... itd.
```

Tego typu ustawienie symuluje chorus. Parametry rozstrojenia barwy zależą w tym momencie od parametrów vibrato (4xy, x - częst., y - głębokość). Macie naprawdę szerokie pole do eksperymentowania. Pamiętajcie, że vibrato musi być cały czas włączone!

I jeszcze jedna metoda. Tym razem użyjemy „extra portamento". Jego włączenie spowoduje, że na jednym z kanałów próbka będzie odtwarzana wolniej niż na drugim. Istotne jest, iż odstępy czasowe między tymi samplami będą się coraz bardziej zwiększać, należy je więc stale korygować. Używajcie na zmianę komend E2x i E1x.

```
00| F-6 01 P3    | F-6 01 PC E21|
01|              |              |
08|              |           E12|
14|              |           E22|
                          ...itd.
```

8. flanger. Efekt akustyczny bardzo często nakładany na brzmienia gitar elektrycznych lub barw w syntezatorach. Polega on na równoległym miksowaniu dźwięku oryginalnego oraz dźwięku o lekko modulowanej częstotliwości (wysokości). My oczywiście mamy możliwość nakładania flangera na dowolne partie utworu. Ciekawie brzmią np. sekwencje perkusyjne, instrumenty analogowe oraz oczywiście gitarki. Efekt uzyskujemy w dokładnie taki sam sposób, jak pseudo-stereo opisane powyżej (komendy E1x/E2x lub $4), przy czym panning powinien być raczej wyłączony. Dodatkowo możemy także przed użyciem flangera spróbować mocno przesterować kilka sampli, podbijając amplifikację w oknie sample-editor. (example7.xm)

9. swing/shuffle (tasowanie). Patent polegający na ciągłym zmienianiu tempa (szybkie/wolne). Dzięki niemu możemy bardzo wzbogacić dynamikę naszego rytmu (najczęściej stosowane w muzyce techno/house oraz funk). Przykładowo jeżeli tempo kawałka wynosi $06, to ustawiając co 1 poz. $07 na przemian z $05, utrzymujemy przez cały czas rytmikę w tempie $06, przy czym słyszalne są tutaj charakterystyczne przeskoki tempa. Jeśli chcemy zaakcentować to jeszcze bardziej, po prostu wartość dolną zmniejszamy, a górną zwiększamy (zawsze o tyle samo względem tempa bazowego, tzn. $06). Zapis „swingu" $8/$4 wygląda tak:

```
00| ... ... F08|
01| ... ... F04|
02| ... ... F08|
03| ... ... F04|
```

Oczywiście możliwości mamy tutaj naprawdę duuuużo. Zwróćcie uwagę na to, co dzieje się z hihatami oraz ze zmianą charakterystyki echa w module (example8.xm), zwłaszcza w ostatnich 16 pozycjach drugiego patternu, gdzie zamieniłem kolejnością tempa górne i dolne :).

Tyle na dziś, cdn.

falcon/pulse+tokyo

Marzolo/BoZ/Bomb

Gravity '98

W dniach 28-30 sierpnia 1998 roku, kilkanaście kilometrów od Opola, w Turawie, odbyła się trzecia edycja komputerowej imprezy - Gravity. Była ona zorganizowana przez grupy: Anadune, nEON bROS i Amnesty PC. Na temat tego copy party, już na długo przed samą imprezą, pojawiły się pewne obiekcje. Wywiązała się nawet mała wojenka, spowodowana tym, że organizatorzy postanowili zrobić pierwszy w Polsce ELITARNY zlot scenowców. Powstała więc lista wybrańców. Na Gravity mogły przyjechać tylko i wyłącznie osoby, których ksywki na niej się znalazły. Ostatecznie jednak zrezygnowano z tego pomysłu i na party place mógł wejść (prawie) każdy. W sumie był to pierwszy powód tego, że na zlot przyjechało troszkę ponad 300 osób. Nie jest to wcale imponująca liczba w stosunku do innych CP, raczej rzekłbym, że przybyła malutka część scenowców. Na szczęście wśród nich byli sami najlepsi ;). Według mnie drugim powodem tak niskiej frekwencji było to, że w sierpniu oprócz Gravity odbyły się jeszcze dwa „konkurencyjne" party. Między innymi QuaST i na tydzień przed Grv - Intel Outside 5. Osoby, które wybrały tamte imprezy NIECH ŻAŁUJĄ!

Gravity trwało trzy dni, podobnie jak wspominany wcześniej QuaST w Elblągu. Na przybyłych do Opola na PKP czekała (raczej nie rzucająca się w oczy) informacja, z której dowiedzieć się można było jak dojechać na party place. Nie było z tym większego problemu, a na dodatek organizatorzy postarali się o podstawienie specjalnych party-busów, które dowoziły scenowców ZA DARMO prosto do ośrodka wczasowego ZHP nad Jeziorem Turawskim. Wstępu do ośrodka pilnowała grupa ochraniarzy i dopiero po uiszczeniu, uwaga, TYLKO 20zł, można było wejść na jego teren. Przy wejściu do sali głównej otrzymywało się identyfikator oraz dyskietkę do głosowania. Okolica, w której odbywało się Gravity mógłbym określić tylko jednym słowem - sielanka. Lasy, mnóstwo zieleni, ogromne jezioro, plaża, a na niej boisko do grania w siatkówkę. Wokół jeziora znajdowało się mnóstwo barów, sklepików, kiosków i innych budynków, które są niezbędne do egzystencji scenowca. Nie było też kłopotów z mieszkańcami, którym zabawa młodzieży mogłaby przeszkadzać. Dzięki tak dobranej lokalizacji uniknięto kłopotów, wstępujących niekiedy podczas tego typu imprez.

Sama sala główna nie była zbyt wielka i z trudem mieściła wszystkich. Całe szczęście duża część osób spędzała większość czasu na zewnątrz. Niestety pogoda raczej nie sprzyjała. Było zimno, a na dodatek co chwilę padał deszcz lub mżyło. Na sali znajdowały się dwa big screeny. Jeden był raczej kiepski i niefortunnie ustawiony, a drugi, główny oglądało się możliwie dobrze, gdy siedziało się w pierwszych rzędach. Ale nie ma co narzekać - pomieszczenie było dość niskie, więc nie można było go podnieść... zresztą zdarzało mi się już widywać gorsze. Z powodu pogody w piątek niczego nie zorganizowano. Osoby, które wystawiały muzykę miały czas do godziny 16 na ewentualne poprawki. Inni kończyli dema bądź intra. Reszcie nie pozostało nic innego jak poznawać nowych ludzi, i/ lub iść na piwo ;).

Kiedy ktoś się zmęczył i chciał odpocząć, miał możliwość wynajęcia domku albo rozbicia namiotu. Ci, którzy tak zrobili uniknęli pewnej niespodzianki, która spotkała nas około godziny 1.30 w naprawdę przytulnym sleeping roomie. Wpadła tam pewna pani, która podawała się za jakąś druhnę, i kazała dopłacać nam 5 zł za nocleg. Oczywiście nie zgodziliśmy się na to. Rozbudzeni scenowcy są zazwyczaj źli, więc delikatnie „wyprosiliśmy" panią z sali. W sobotę wspominaliśmy to zajście z uśmiechem na twarzy. Tego dnia dojechało trochę spóźnialskich. Na godzinę 14.00 przewidziano deadline dla wszystkich prac. Wówczas to niektórzy coderzy, pracujący całą noc przy składaniu swoich prac, oddali je. W międzyczasie odbyło się trochę crazy compotów, między innymi lina compo (Amiga vs PC). Wieczorem prawie bez poślizgu odbyły się najważniejsze kompoty. Jak to zwykle bywa, pierwsze rozpoczęły się msx compo. Po raz pierwszy zrezygnowano z dzielenia modów na 4- i multichannel. Z około 50 selekcję przeszło aż 28 (!) modków. Na dodatek nie były to same nawalanki pseudotechno, jak zazwyczaj, a naprawdę kewl songs. Chyba pierwszy raz spotkałem się z dobrą selekcją na copy party.

Następną konkurencją były czterokilowe interka. Tu właściwe nic nowego nie wymyślono. W końcu ile to można zmieścić w 4kb. Kolejnym kompotem był crazy. Tu jak zwykle górowała Amiga. Z 15 (!) produkcji selekcję przeszło 5. Wydawałoby się, że tylko posiadacze „przyjaciółki" mają poczucie humoru, ponieważ z trzech prac na PC żadna nie spełniała warunków Crazy Demo Compo. Później pokazywane były grafiki. Zarazem te 2D, jak i 3D były niesamowite. Podczas oglądania prac grafików „gały wychodziły na wierzch". Ray'e nie były kolejnymi biurkami i pokojami, a bardzo przemyślanymi obrazkami. Natomiast gfx ręczne trzeba zobaczyć, tego nie da się opisać... Po krótkiej przerwie przyszedł czas na VHS. Jest to moje ulubione compo, ponieważ zawsze na nie przygotowane jest coś ciekawego. Oglądaliśmy sześć filmów. Najlepszy z nich „V-block - Ogniste bejbe", nakręcony przez grupę Venture, po prostu zwalał z nóg. Po projekcji dostał gromkie oklaski. Prześcignął konkurencję ponad dwukrotnie liczbą głosów!

No i ostatni, najważniejszy konkurs. Ten, na który specjalnie jedzie się na CP. Amiga i PC DEMO Competition. Na Amigę były tylko trzy dema i prawdę mówiąc były raczej mierne. Za to wszystkie 9 z tych na PC było zrobionych naprawdę profesjonalnie. Po raz kolejny „grzybiarze" pokazali swoją dominację nad Amigą. Po kompotach na big screenie organizatorzy, dla umilenia czasu podczas głosowania, wyświetlili film fantastyczny. Głosowanie polegało na wypełnieniu pliku tekstowego, który znajdował się na dyskietce otrzymanej przy wejściu. Był to nowatorski pomysł w Polsce. Chyba raczej nie wypalił, ponieważ ponoć były z tym jakieś kanty. Z drugiej strony dzięki temu systemowi po kilku godzinach można było poznać nieoficjalne wyniki. Były one bez przerwy wyświetlane na big screenie i wciąż aktualizowane. Nad ranem ogłoszono oficjalne wyniki. Następnie rozdanie skromnych, a raczej symbolicznych nagród. Już mało kto doczekał do południa na specjalnego party busa. Zadowoleni scenowcy wrócili do swoich domów.

Gravity 3 to jak dotychczas najbardziej udane party w tym roku. Organizatorzy postarali się o naprawdę świetną lokalizację miejsca imprezy. Wszystko przebiegało prawidłowo bez większych problemów. Nie wydarzyły się również żadne nieprzyjemne sytuacje. Jedynym wielkim utrudnieniem była brzydka pogoda, ale wiadomo, że tego nie można zaplanować. Pozostało mi jedynie podziękować grupom Anadune, nEON bROS i Amnesty PC za tak udaną imprezę. Mam nadzieję, że następna edycja tego party odbędzie się również na Jeziorem Turawskim.

Arkadiusz „GigaNT" Roziewicz

Więcej sceny?!

Na CD!!! Ale niestety nie w CDA. Zainteresowanych scenowym stuffem informujemy natomiast że, od listopadowego numeru PC Shareware, na jego CD znajdziecie równie pokaźną co w CDA liczbę scenowych demek, modków etc. I (co ważniejsze) będzie to wyłącznie zachodni stuff, który NIE znalazł się (z braku miejsca) na kompaktach w CDA. Warto tam zajrzeć!!!

FUNDATOREM NAGRÓD GŁÓWNYCH JEST:

FF COMPUTERS

DIRECT SALES

www.ffcomp.com.pl

Konkurs na recenzję

wyniki

Ufff... to był ciężki orzech do zgryzienia. Po pierwsze nadeszło kilkaset listów, zawierających od 1 do 27 (!!) recenzji (nie licząc recenzji zbiorczych, wysyłanych przez szkoły). Po drugie mieliśmy poważne problemy z wyłonieniem zwycięzców. Recenzje pisali przecież ludzie w najrozmaitszym wieku, począwszy od 10-latków, a skończywszy na 3x starszych. Trudno więc było oceniać je jedną miarką... Zanim jednak przejdziemy do ogłoszenia wyników, musimy powiedzieć Wam co nieco o samych recenzjach i nie tylko.

1. Sporo z recenzji było bardzo krótkich (rzędu 1-2-3 Kb). Pewnie, że każdą grę można opisać w paru słowach - ale nie o to chodzi. Recenzja powinna zawierać wszystko, co jest warte wzmianki w danej grze. Musi ona dać osobom, które danej gry nie widziały na oczy, jej plastyczny obraz - tak by mogli zadecydować, czy warto w nią zainwestować pieniądze. Stąd określenia typu „grafika jest fajna", „jest to strzelanina", „dużo etapów" naszym zdaniem nie są wystarczające. Trzeba bowiem uzasadnić, DLACZEGO grafika jest fajna, o co chodzi w danej strzelaninie, a „dużo etapów" może przecież oznaczać, że jest ich tak 30, jak i 130... Premiowaliśmy zatem recenzje, w których autorzy nie ograniczali się tylko do wymieniania atutów gry, ale i potrafili je przekonywująco uzasadnić oraz napisać o nich coś więcej prócz tego, że są... fajne.

2. Dużo z Was przesyłało nam recenzje wraz ze screenami „wklejonymi" w tekst, zróżnicowanymi fontami, rozbite na szpalty itp. I w sumie... niepotrzebnie. Autor ma napisać dobry tekst, a forma graficzna strony należy już do ludzi ze składu komputerowego. W każdym razie oceniając recenzje, kierowaliśmy się TYLKO jakością tekstu, a nie wizualną efektownością recenzji.

3. Mimo naszych próśb sporo z Was nie dopisywało swego adresu przy recenzjach. No cóż, z tego powodu kilka dobrych tekstów nie miało szansy na wygraną - bo kogo nagrodzić? Galla Anonima? ;)

4. Wirusy! Włosy się nam na głowie jeżyły, gdy okazywało się, że mniej więcej co trzecia-czwarta dyskietka była zainfekowana jednym (lub więcej!) wirusem. Ludziska - zainstalujcie sobie jakieś programy antywirusowe i sprawdźcie swe komputery. Nie muszą to być jakieś nowe antywirusy - większość infekcji dokonanych została przez stare wirusy, gnieżdżące się w boot-blocku, wykryje je i usunie nawet program sprzed roku czy dwóch...

5. Zwracajcie uwagę na ortografię... Wiele edytorów posiada przecież wbudowany automatyczny korektor błędów, wystarczy tylko go uruchomić i sprawdzić tekst... Wprawdzie ortografia i interpunkcja nie miały znaczącego wpływu na naszą ocenę - no ale dobry autor MUSI umieć pisać dobrą polszczyzną. Czyż nie? I nie tłumaczcie się, że wszyscy jesteście dotknięci dysleksją :). A błędy typu „nałuka", „dobże", „kóla" (przykłady z jednego tekstu!) nie powinny zdarzać się nawet uczniom IV klasy szkoły podstawowej...

6. Dwa łyki statystki. Na konkurs odpowiedziało w sumie 579 autorów, nadsyłając 852 recenzje, omawiające 188 gier. Najczęściej pisaliście o: GTA (24 recenzje!!!), Tomb Raider (17), Quake 1 (14), Earth2140 (12) i FIFA'98 (12) oraz TOCA (10). Niespodziewanie popularne okazały się też Settlers (7 recenzji) i Doom (6).

7. Kryteria ocen. Ocenialiśmy: jakość merytoryczną tekstu, pomysł, konstrukcję recenzji, polszczyznę... No i naturalnie to, czy dany tekst się po prostu dobrze czyta, czy jest ciekawy, zmuszający do doczytania go do końca. Mówiąc krótko: patrzyliśmy czy daną recenzję moglibyśmy wydrukować na łamach CDA... Niestety z racji dość wyrównanego poziomu nie mogliśmy zamieścić wszystkich wyróżnionych prac na naszych stronach. Znajdziecie je jednak na grudniowym kompakcie w katalogu Konkurs na Recenzję. Miłej lektury.

Dodajmy, że - po odrzuceniu ewidentnych słabizn, „zrzynek" z konkurencyjnych pism (o) były, były - czy Wy myślicie, że my nie czytamy innych polskich gazet?) poziom recenzji był naprawdę wyrównany. Mieliśmy naprawdę spore problemy z wytypowaniem tych najlepszych! Musimy więc przyznać, że ogólny poziom konkursu bardzo mile nas zaskoczył. I tak trzymać - w końcu to WY zajmiecie kiedyś miejsca emerytowanych :) redaktorów CDA, czy też może znajdziecie pracę w innych tego typu pismach. Naturalnie pod warunkiem, że nie spoczniecie na laurach, a będziecie nadal ćwiczyć swój talent. Za jakiś czas na naszych łamach znów pojawi się konkurs tego typu...

Najlepiej konkurs zorganizowało

II Liceum Ogólnokształcące w Ostrowcu.

Nagrodą dla szkoły, która przysłała najwięcej recenzji, jest kolorowy skaner

Spectra ADF

ufundowany przez dystrybutora sprzętu

FF Computers.

Gratulacje od całej redakcji CD-ACTION

Ostateczne rozstrzygnięcie Konkursu w kategorii recenzenta nastąpi w numerze grudniowym. Zwycięzcy otrzymają równie cenne nagrody ufundowane przez firmę FF Computers. Ponieważ wszystko wskazuje, iż grono finalistów będzie dość obszerne, postanowiliśmy - obiecany komputer - podzielić pomiędzy zwycięzców. Tj. kwotę odpowiadającą jego wartości przeznaczyliśmy na zakup atrakcyjnych nagród, które zostaną przyznane laureatom konkursu. A już dziś wszyscy wyróżnieni autorzy otrzymują nagrody od firmy:

Zwycięzców podamy w grudniu. A teraz już możemy ogłosić listę wyróżnionych, czyli tych, którzy otarli się o finał.

1. Michał Rybacki, Elbląg
2. Paweł Danielewski, Gorzów Wlkp
3. Jakub Kuźma, Oświęcim
4. Paula „Kleo" Mozdrzewska, Warszawa
5. Mariusz Wawro, Oświęcim
6. Rafał Nowak, Babimost
7. Krzysztof Zieliński, Konstantynów Łódzki
8. Krzysztof Łopacki, Mińsk Mazowiecki
9. Krzysztof Gorski, Wolsztyn
10. Natalia Kowalczyk, Opole

ich prace znajdziecie na krążku!

TopWare INTERACTIVE®

(firma ufundowała dla wyróżnionych po 1 egzemplarzu gry + podkładkę pod myszkę).

Warzone

Chyba każdy z was słyszał kiedyś o figurkowych systemach bitewnych, a jeśli nie, to najwyższy czas nadrobić zaległości. Hobby to staje się bowiem w naszym kraju coraz bardziej popularne, rozgrywane są turnieje, powstają rozmaite zrzeszenia graczy. Wszystkim, którzy spotykają się z tym zagadnieniem po raz pierwszy należy się trochę wyjaśnień. Na pierwszy rzut oka rozrywka ta wygląda jak zabawa plastykowymi żołnierzykami na stole czy podłodze, co często naraża dorosłych graczy na złośliwe uwagi. Gdy jednak przyjrzymy się wszystkiemu z bliska, okaże się, iż pierwsze wrażenie w mig znika, w miarę jak poznajemy bardzo skomplikowane zasady rządzące grą. Wszelkie modele biorące udział w zabawie są samodzielnie pomalowane i często nawet nieco zmienione przez graczy. Stają się przez to czymś unikalnym, świadczącym o indywidualności autora. Niekiedy nie można się oprzeć wrażeniu, iż mamy przed sobą nie plastykowych lub ołowianych bohaterów, lecz prawdziwe dzieła sztuki. (Zdarza się iż półtoracentymetrowej wysokości figurki posiadają takie detale jak np. źrenice!)

Łukasz Bonczol

Najpopularniejszym, lecz także i jednym z najdroższych systemów jest Warhammer Fantasy Battle firmy Games Workshop i jego przyszłościowe odmiany (Warhammer 40000 i Epic 40000). Wysoka cena podręczników i figurek odstrasza jednak wielu fanów tego typu zabawy. Chciałbym zwrócić waszą uwagę na zupełnie inny system bitewny, którego autorem jest znana firma Target Games. Warzone, bo o nim mowa, jest o wiele bardziej atrakcyjny cenowo od produktów spod znaku Games Workshop. Aby zacząć zabawę, wystarczy zaopatrzyć się w podręcznik podstawowy (ponad 140 kolorowych, bogato ilustrowanych stron, ok. 85zł.) i kilka figurek (średnio 6-15 zł szt.), lecz o wiele mniej niż w przypadku wspomnianych poprzednio konkurencyjnych systemów. Z czasem warto też zakupić dodatki zawierające nowe zasady i postacie (ok. 50 zł). Wielu rolplejowcom i karciarzom Warzone obiło się już o uszy za sprawą fabularnych Kronik Mutantów i gry karcianej DoomTrooper, osadzonych w tym samym uniwersum. A świat to mroczny, bezwzględny, pozbawiony nadziei. Ludzkość, podzielona na tzw. korporacje, opuściła swą rodzimą planetę, wyeksploatowaną do granic możliwości, i rozpoczęła wielki exodus ku gwiazdom. Wkrótce rozgorzały pierwsze wojny o nowo podbite tereny. Odkopane na dziesiątej planecie układu słonecznego artefakty uwolniły nieznaną do tej pory siłę - Legion Ciemności. Do walki z nią stanęło prześwietne Bractwo, organizacja religijna, której członkowie posiedli wiedzę i moc niezbędną do stawienia czoła nowemu zagrożeniu. Rozgorzała totalna wojna, w której ludzkość walczy o przetrwanie, co nie przeszkadza jej jednak w prowadzeniu wewnętrznych zatargów i waśni.

Bractwo stara się zapanować nad całym tym rozgardiaszem, ale nawet ono czasem jest bezradne w obliczu pożogi i zniszczenia, jakie sieją wszędzie potężne armie. No cóż, fabuła może nie aspiruje do super oryginalnych, ale zapewniam was, że już po przeczytaniu pierwszych kilku stron podręcznika przestaniecie zauważać rodzinę, a o komputerze zapomnicie na długo. Warzone należy do gatunku techno-fantasy, w którym najnowocześniejsza broń palna ściera się z mieczem i magią, w którym kamizelki kuloodporne zamieniono na potężne pancerze-zbroje, okryte powiewającymi na wietrze szatami. Miejsce dawnych państw zastąpiły korporacje. Pracownicy danej korporacji stają się automatycznie jej obywatelami. Ponadto odpowiada ona za takie dziedziny życia jak opieka zdrowotna, zapewnienie bezpieczeństwa czy edukację. Armie korporacyjne posługują się na ogół sprzętem własnej produkcji, co różnicuje ich taktykę i możliwości. Nie ma sensu przytaczać jakichkolwiek zasad rządzących rozgrywką, bo zajęłoby to zbyt wiele miejsca, nie dając w miarę wyrazistego obrazu sytuacji. Nie znaczy to bynajmniej, że są one bardzo zagmatwane i niezrozumiałe. Wręcz przeciwnie - reguły rządzące walką są bardzo elastyczne i nastawione na szybką, dynamiczną rozgrywkę. Postaram się teraz opisać pobieżnie wszystkie strony konfliktu.

Korporacje:

Kapitol

Już na pierwszy rzut oka Kapitol kojarzy się ze Stanami Zjednoczonymi. Jego żołnierze to niestrudzeni obrońcy wolności i demokracji, niezmiernie silni, dumni, o ostrych rysach twarzy i potężnej postawie przypominającej popularnych amerykańskich aktorów. Te przyszłościowe wersje Rambo posługują się bronią o wyraźnie amerykańskim rodowodzie, jak np. M516, M50 czy CAR24. Również kolorystyka i emblematy oraz niektóre nazwy (np. Wolni Marines) pozbawiają wszelkich wątpliwości, że mamy do czynienia z wojakami wuja Sama. Chlubą armii są siły powietrzne, a piloci należą do wojskowej elity i cieszą się specjalnymi względami (widać pewne zafascynowanie TOP GUN). Władza w Kapitolu jest sprawowana według najlepszych demokratycznych wzorów, a na czele korporacji stoi prezydent.

Bauhaus

Jeśli wiecie jak wygląda Cesarstwo w Warhammerze, to nie będziecie mieli problemu z zaszufladkowaniem następnej megakorporacji, Bauhausu. Wszystko jest tu wykonywane z niemiecka precyzją. Wysokiej jakości broń (MP 105, Pancerknacker, PSG 99)i pancerze prawie się nie psują, a żołnierze są doskonale wyszkoleni, dzięki czemu potrafią dostrzec nawet najmniejsze słabe punkty przeciwnika. Władzę sprawuje oligarchia szlachecka. Także wszyscy oficerowie posiadają tytuły. Kariera wojskowa jest dla obywateli najwyższym celem i zaszczytem. W korporacji tej obowiązuje ścisły kodeks Honorowy. Bauhaus poniósł jedne z najcięższych strat w walce z Legionem Ciemności.

Mishima

Wojownicy Mishimy to przede wszystkim samuraje, którzy nigdy nie rozstają się ze swoim mieczem ceremonialnym. Taki miecz raz wyjęty z pochwy musi zasmakować krwi zanim powtórnie do niej powróci, w innym wypadku jego właściciel zostaje okryty hańbą. Trzeba wiedzieć, że honor jest dla samurajów rzeczą najważniejszą, jego utrata jest gorsza od śmierci, natomiast śmierć na polu chwały jest najwyższym wyróżnieniem. W szeregach Mishimy można też spotkać legendarnych siewców śmierci, na sam widok których nawet najodważniejsi biorą nogi za pas. Siewcy są szkoleni praktycznie od dziecka i potrafią się posługiwać prastarymi, mitycznymi

mocami. Niestety, Broń i wyposażenie Mishimy nie stoją na wysokim poziomie i nastręczają wielu problemów w walce.

Imperial

Imperial to swoisty mariaż wpływów kultury angielskiej i szkockiej. Jest to wprawdzie korporacja bardzo mała, ale nad wyraz agresywna i zaborcza, o wyraźnie militarnej strukturze. To ona pierwsza rozpoczęła podbój i zasiedlanie nowych terenów. To także jej żołnierze nieopatrznie obudzili pozostający w uśpieniu Legion Ciemności. Imperialczycy są bardzo ofiarni i biją się do ostatniej kropli krwi, do ostatniego naboju. Ich niektóre oddziały w ogóle nie ulegają panice i nie uciekają z pola bitwy. Z oddziałów wojskowych wyróżniają się Krwawe Berety (komandosi szkoleni do walki w dżungli) oraz Wilki (grupy wyrzutków okrytych wilczymi skórami, z pomalowanymi w barwy wojenne twarzami, którzy w ogromnym szale bitewnym tną naokoło swymi dwuręcznymi mieczami).

Cybertronic

Ta korporacja powstała w czasie jednej nocy dzięki nie do końca legalnym, potężnym transakcjom finansowym. Cybertronic posługuje się najnowocześniejszą bronią i technologią. Jego żołnierze to cyborgi lub pół-ludzie, pół-maszyny. Dzięki wszczepionym implantom wszyscy obywatele Cybertronicu są odporni na działanie wszelkiej magii. Korporacja ta jest podejrzana o potajemne sprzyjanie armiom ciemności. Także wysiłki Cybertronicu na rzecz stworzenia sztucznej inteligencji są uważane za wyklęte ze względów etycznych.

Mamy też i kartel, międzykorporacyjną organizację mającą na celu mediację pomiędzy zwaśnionymi stronami i wspólną walkę z Legionem Ciemności. Obecność Bractwa w szeregach Kartelu nie uchroniła go jednak przed taką niechlubną działalnością jak np. nielegalny handel bronią.

Bractwo

To nie tylko organizacja religijna niosąca światło nadziei w ciężkich czasach. Bracia dysponują także potężnym przemysłem wojskowym i doskonałą armią. W podziemiach wielkich katedr pracują bez ustanku setki uczonych, którzy poprzez stałe kronikarstwo i badanie przeszłości starają się dojść do prawdy. Tajemniczy mistycy cały czas wertują księgi w poszukiwaniu nowych, coraz potężniejszych zaklęć, dążą do duchowej doskonałości. Mogą się oni posługiwać Sztuką (taki odpowiednik magii), dzięki czemu mają wgląd w umysły wszystkich śmiertelnych, potrafią siać strach i panikę, dodawać odwagi swoim żołnierzom, tworzyć pola siłowe, stawiać ściany ognia, teleportować się oraz neutralizować działanie Mrocznej Harmonii. Święci wojownicy to elitarna formacja militarna Bractwa, której członkowie, dzięki Sztuce i sile umysłu w ogóle nie ulegają mocom ciemności. Inkwizytorzy zaś działając w konspiracji, starają się ukrócić wszelkie przejawy herezji i próby dopomożenia Legionowi Ciemności w jego niecnych planach. Bracia mają zawsze przy sobie Księgę Prawa, w której zawarto wszelkie najwyższe zasady i wartości, którym powinni być wierni ludzie.

Legion Ciemności

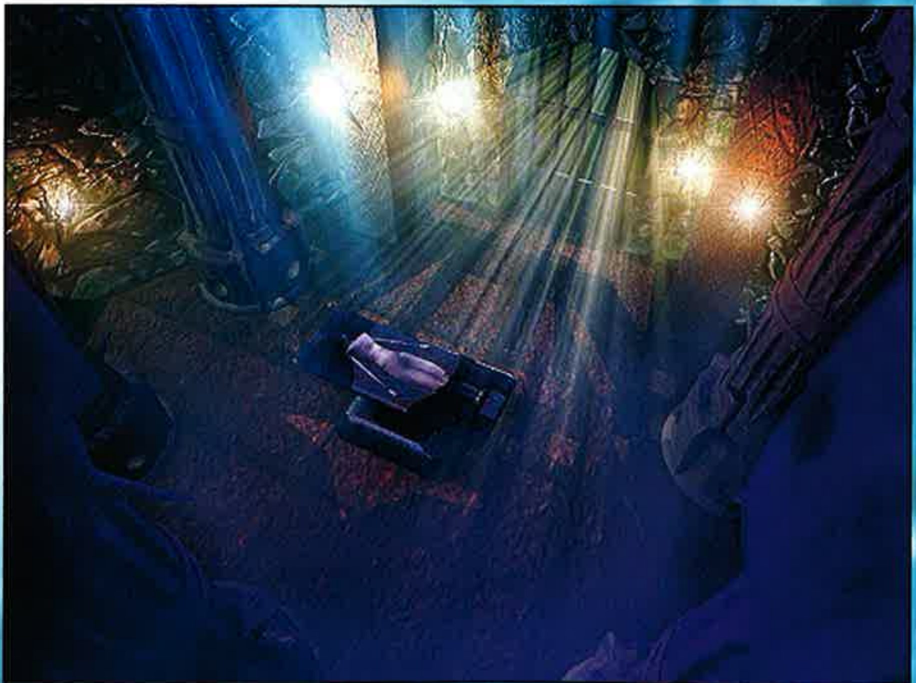
Apostołowie Ciemności od niepamiętnych czasów poszukiwali dojścia do naszego świata, ale otworzyły je dopiero nieostrożne kroki ludzi na Neronie - dziesiątej planecie. Od tej pory ciemność uwolniona od starożytnych więzów rozpoczęła niszczenie i plądrowanie ludzkich światów. Skłócona ludzkość nie mogła dać jej rady. Polegli ludzie byli tylko zamieniani w Ożywieńczych Legionistów, zasilając mroczne armie. Legion znalazł też wyznawców pośród ludzi, których skusiły moce Mrocznej Harmonii (odpowiednik magii). Wkrótce apostoł zepsucia zagościł w sercach wielu obrońców ciemności. Na wszystkich najważniejszych planetach utworzono cytadele, fabryki śmierci, które opierają się wszelkim atakom ludzi. Do końca nie wiadomo co znajduje się w ich wnętrzu, ale nieliczni, którzy stamtąd wrócili opowiadali rzeczy tak okropne, że nie można ich sobie nawet wyobrazić...

Tak przedstawia się krótki (tak naprawdę BAAAARDZO krótki) zarys systemu bitewnego Warzone, który jest moim zdaniem jednym z najlepszych na rynku. Mam nadzieję, że udało mi się choć trochę was zainteresować tym nowym popularnym hobby, bo wierzcie mi, że zabawa jest wyśmienita i o stokroć lepsza niż to, co oferują nam szklane ekrany monitorów. ■

PLAYVACK '98

W dniach 3-15 sierpnia po raz kolejny odbył się doroczny, organizowany przez trójmiejski Collaps konwent pod namiotami. Tym razem Playvack miał miejsce nad pięknym jeziorem Słonym w miejscu, gdzie o cywilizacji mówią tylko turyści. Całość odbywała się ogólnie pod znakiem dobrej zabawy, długich, pieszych spacerów, no i oczywiście pogadanek przy piwku, ale od początku.

Największą zmorą tegorocznej edycji tej imprezy był chyba dojazd. Z Wrocławia, skąd wyruszyła nasza ekipa, musieliśmy dojechać pociągiem do Tczewa, następnie, również korzystając z usług wspaniałej PKP, do Starogardu Gdańskiego, a stamtąd autobusem do Skrzyni. No i to już teoretycznie koniec... Z informacji, które otrzymaliśmy od organizatorów wynikało, że mamy teraz wejść w las i ruszyć w kierunku leśniczówki. Niby wszystko proste, ale sporo ludzi miało problemy z odnalezieniem właściwej drogi. My na przykład znaleźliśmy na leśnej drodze jakieś strzałki, którymi za radą jednego z nas postanowiliśmy pójść.



Oczywiście, tak jak twierdził Dyziu i zgodnie z tym, co uważałem ja osobiście, była to pułapka. Po przejściu jakichś czterech kilometrów znaleźliśmy napis z szyszek „a teraz nas szukajcie" i gromadę harcerzy. Tylko cudem uniknęli masakry ;). Tymczasem z przystanku autobusowego do pola namiotowego było nie więcej niż pół kilometra. Ale przecież takie rzeczy nie załamują prawdziwych militarystów (bo za takich uznało nas kilka osób jadących z nami w pociągach i w autobusie), więc troszeczkę bardziej zmęczeni dotarliśmy do obozu. Tu po zregenerowaniu sił rozbiliśmy dwa namioty i zaczęliśmy rozglądać się po obozie w poszukiwaniu znajomych. Niestety, okazało się, że nie ma nikogo z naszych przyjaciół... Musieliśmy więc nawiązać czym prędzej nowe kontakty (co wcześniej czy później i tak by się stało), najlepiej z ludźmi, w pobliżu których się rozbiliśmy. Okazało się, że ekipa ta przyjechała z trójmiasta i że są to bardzo fajni goście. Przez cały czas trwania konwentu wspólnie się żywiliśmy, bawiliśmy i czasami nawet graliśmy. Drugiego dnia ośmioosobową ekipą wybraliśmy się do najbliższej miejscowości z telefonem i porządnym sklepem - do przejścia mieliśmy, bagatela, sześć kilometrów w jedną stronę, ale było warto. Nie dość, że taki spacer przez piękne lasy dobrze robi na zdrowie, to jeszcze zobaczyliśmy na przykład scenę, na której co roku występuje Wojciech Cejrowski. Na miejscu poznaliśmy uroki miejscowych lokali gastronomicznych, w postaci barmanek w nich pracujących, a także wspaniałych smażonych rybek.

Ale dość o niewątpliwych atrakcjach turystycznych - czas zająć się tym, co robiliśmy na samym Playvacku. Cóż - prawdę mówiąc, nasza ekipa po prostu tam wypoczywała, spędzając całe dnie na powolnym popijaniu piwka, graniu w karty i niekończących się rozmowach z ciągle rosnącym gronem znajomych. Natomiast większość konwentowiczów spędzała czas bardziej tradycyjnie, grając, grając i jeszcze raz grając. Grano praktycznie we wszystkie popularniejsze w naszym kraju systemy RPG, a także w różnego rodzaju karcianki. Tradycjonaliści najczęściej odbywali swoje sesje z dala od obozowego zgiełku, natomiast karciarze nie przejmowali się niczym i od rana do wieczora obrzucali się manami i innymi karcianymi ustrojstwami. Atmosfera, w jakiej odbywały się konwentowe sesje bardzo sprzyjała mrocznym systemom, bowiem w domu nigdy nie da się uzyskać takiej atmosfery, jaką daje las w nocy rozświetlany tylko nikłym blaskiem świeczki. A jeśli ktoś miał do tego magnetofon i klimatyczną muzykę, to mógł z graczami zrobić co chciał. Ja z mojej strony dziwię się tylko, że nikt z prowadzących nie wpadł na pomysł, żeby zorganizować sesję na pomoście nad brzegiem jeziora, kilka godzin przed wschodem słońca. Zapewniam, że wrażenia byłyby niesamowite - z jednej strony niebo czarne jak przysłowiowa noc, a z drugiej powoli rozjaśniający się horyzont. Do tego tańcząca po całym jeziorze mgła, pluszczące od czasu do czasu ryby i śpiew nocnych ptaków. Po prostu czad - dlatego też za każdym razem kiedy udało mi się obudzić wcześnie rano, śmigałem nad jezioro (do którego było może z 20 metrów) i oglądałem wschód słońca.

Ogólnie rzecz biorąc ten Playvack był bardzo udany. Ładna lokalizacja (bliskość jeziora o pierwszej klasie czystości), przyjeżdżające na pole namiotowe lody - po prostu super. Szkoda tylko, że do najbliższego sklepu było około dwóch kilometrów w jedną stronę, a do budki telefonicznej, porządnego sklepu i ładnej toalety - około sześciu. Ale takie jest życie obozowicza - chyba tylko jedna osoba zrobiła organizatorom awanturę, że za 30 złotych, które trzeba było zapłacić (jak za darmo, bo prawie dwa tygodnie), nie ma na polu prądu, bieżącej wody itp. Ale atakowani nie zmartwili się zbytnio tym delikwentem i prawdę mówiąc nie ma co się im dziwić. I jeśli już o organizatorach mowa, to muszę powiedzieć, że tym razem sprawili się całkiem nieźle - cała impreza odbyła się bez zgrzytów, a rzekłbym nawet, że byli przyjaźnie nastawieni do uczestników, co nie zawsze się zdarza na polskich konwentach, szczególnie tych organizowanych przez starych wyjadaczy polskiego światka RPG.

Kończąc, mogę tylko zachęcić Was, drodzy czytelnicy, do uczestnictwa w tym tradycyjnym już konwencie w przyszłym roku, bo naprawdę warto - dobra zabawa, świeże powietrze, nowe znajomości itd.

P.S. Oczywiście nie mogę zapomnieć o pozdrowieniach, tak więc organizatorzy:

Jelonek, Pieronek, Demonek, Kielonek, Rekinek, Tymonek, Chochołek

Nasza drużyna:
Szeregowy Fiszboln
Szeregowy Hot-Dog
Kapral Michał
Sierżant Jacek
Plutonowy Skadi
Chorąży Patrycja
Porucznik Paweł
Kapitan Grzesiek
Pułkownik Rafał
Generał Asia

No i wspaniała ekipa z Warszawy:
Kuba
Asia
Jedyny prawdziwy Troll - Kudłaty
Niepalik
Necro Torso
Dominik
Jego brat ■

Sprawozdanie zdał:
Pułkownik Yasiu i chwilowo nieobecny pułkownik Dyziu...

Komputer nie jest inteligentny!

...On tylko myśli, że jest.

Motto: Komputer służy do tego, aby ułatwić Ci pracę, której bez niego w ogóle byś nie miał.

Witamy po raz trzeci maniaków komputerowego humoru. Oto kolejne efekty naszego surfowania po sieci, w poszukiwaniu tekstów dziwnych, dziwacznych, głupich, idiotycznych, bezsensownych... i bardzo śmiesznych. Miłej zabawy! Uwaga: nie bierzemy odpowiedzialności za nic ;), a już szczególnie za szkody wynikłe z lektury tej rubryki.
(Poglądy wypażone w tych tekstach nie odzwierciedlają stanowiska i opinii redakcji)

Oto lista nowych wirusów:

•Texas wirus - zainfekowany plik udaje, że jest większy od wszystkich innych plików;
•Wirus wojewódzki - formatuje HDD na 12-17 partycji, bez przerwy zmieniając ich wielkość i ilość, aż do momentu gdy sam nie wie co się dzieje na HDD;
•SLD_wirus - w trosce o twój rachunek za prąd całkowicie uniemożliwia pracę z komputerem;
•AWS_wirus - jeśli udowodnisz, że masz co najmniej dwoje dzieci i nie kupowałeś pirackiego softu u Rosjan, sformatuje tylko 90% HDD;
•Terminator wirus - rozwala wszystko... i obiecuje, że wróci;
•Star Trek wirus - infekuje twe dane tam, gdzie dotąd nie dotarł żaden wirus.
•Gallup wirus - infekuje 94% twych danych, z dokładnością do 3%.
•Star Wars wirus - jedynym ratunkiem przed nim jest odłączenie Mocy w komputerze;
•Bill_Clinton_Wirus - nie pamięta czy infekował jakieś pliki, ale wyświetla komunikat, że jest mu przykro, iż to zrobił i więcej nie będzie. Po czym prosi system i użytkowników o wybaczenie. Uwaga: po restarcie nadal robi swoje. Praktycznie niemożliwy do usunięcia, no, chyba że za pomocą programu ProkuratorStarr Antywirus.
•Polityk_wirus - infekuje zupełnie inne pliki niż obiecał;
•Polityk_wirus_2 - po zainfekowaniu dysku nie robi nic aż do momentu, gdy włączasz program antywirusowy. Wtedy w panice atakuje wszystko co może, oskarżając przy tym anty-wirusa o stosowanie niedozwolonych metod walki i wymierzoną w niego prowokację.
•Russian_president wirus - infekuje sam siebie i nawet tego nie zauważa. Zresztą i tak ledwo działa.
•Russian_army wirus. J/w, wyświetlając dodatkowo komunikat, iż zaatakował go użytkownik komputera. W odwecie formatuje wszystkie HDD w promieniu 100 metrów od zarażonego komputera.
•Polish_president_wirus - nie chce, ale musi skasować wszystkie pliki.
•Polish_president_wirus_2 - udaje, że jest napisany w assemblerze, i to przez Billa Gatesa.
•Prokurator Starr wirus - sprawia, iż w/g dowolnego programu antywirusowego każdy plik w systemie jest wirusem... albo choć może nim być. I spróbuj udowodnić, że nie!
•Windows'98 - hej, to nie wirus! Wirusa czasem można usunąć bez formatowania HDD!

Z życia programisty:

•Podstawowe prawo: każda linia programu to większa o 1% szansa, że program nie będzie działał. Stąd żaden program o długości większej od 100 linii nigdy nie zadziała za pierwszym razem, lub zadziała niezgodnie z intencjami programisty.
•Modlitwa programisty:
- W imię Ojca, i Syna, i Ducha Świętego... Enter.
•Co robi programista, gdy jego samochód nie chce ruszyć?
- Wysiada i wsiada jeszcze raz.
•Dlaczego programiści nie lubią chodzić do galerii obrazów?
- Wkurza ich gdy widzą, że są ludzie, których każda praca zawsze mieści się w jednej ramce (fps).
•Jak wygląda film pornograficzny dla programisty?
- Bohater np. kompiluje swój program i po chwili widać jak wszystko się pie****.
•Czemu programista zawsze zużywa na mycie głowy całą butelkę szamponu?
- Bo czyta co pisze na etykietce „wylać na głowę nakrętkę szamponu, spłukać pianę, powtórzyć czynność".

Jak należy dbać o dyskietki?

(poradnik lamera)

Nigdy nie pozostawiaj dyskietek w stacji dysków, jako że dane mogą wyciekną z dyskietki, powodując korozję mechanizmów stacji dysków. Dyskietki należy przechowywać zwinięte w pojemnikach na ołówki. Dyskietki powinny być czyszczone i woskowane raz na tydzień. Mikroskopijne opiłki metalu (które mogły nagromadzić się na powierzchni dyskietki) można usunąć przesuwając silny magnes tuż nad powierzchnią dyskietki. Opiłki wbite w powierzchnię można usunąć proszkiem do czyszczenia i mydłem. Przy woskowaniu dyskietek należy dbać, aby ich powierzchnia była gładka. Pozwoli to na szybsze obracanie się dyskietki (mniejsze opory powietrza) i tym samym szybszy dostęp do danych. Nie zaginaj dyskietek, chyba że nie mieszczą się do stacji dysków. „Duże" dyskietki można zgiąć i używać w „małych" stacjach.

Nigdy nie wkładaj dyskietek „do góry nogami" do stacji. Dane mogą spaść z powierzchni dyskietki i zablokować precyzyjne mechanizmy stacji dysków. Nie można wykonać backupu dyskietki przy pomocy maszyny kserograficznej. Jeśli potrzebujesz backupu (kopia bezpieczeństwa) swoich danych, po prostu włóż dwie dyskietki do stacji. Ilekroć będziesz nagrywać swój dokument, zapisze się on na obu dyskietkach.

Nie należy wkładać bądź wyjmować dyskietek ze stacji, kiedy mruga na niej czerwone światełko. Mogłoby to spowodować rozmazanie tekstu, w skrajnych przypadkach czyniąc go nieczytelnym. Czasami czerwona lampka mruga, pomimo że stacja nie pracuje. Jest to tak zwany stan „zawieszenia" lub prościej - „zawieszenie". Jeśli twój system się zawiesi, będziesz zapewne musiał wrzucić kilka monet zanim odzyskasz dostęp do niego.

Jeśli twoja dyskietka jest pełna danych, a potrzebujesz więcej miejsca, to wyjmij ją ze stacji dysków i energicznie wstrząsaj przez około dwie minuty. Ubije to dane (kompresja danych) pozwalając na zapisanie większej ich ilości. Nie zapomnij o zaklejeniu taśmą klejącą wszystkich otworów w dyskietce, aby dane nie wypadły nimi w trakcie kompresji.

Prędkość dostępu do danych można wydatnie zwiększyć, wycinając więcej otworów w koszulce dyskietki. Umożliwi to stacji dostęp do dysku w większej liczbie miejsc jednocześnie. Dyskietek można używać jako podstawek pod szklanki z piwem (lub innymi napojami), o ile zostały poprawnie nawoskowane. Pamiętaj, aby potem wytrzeć dyskietkę do sucha. Nigdy nie używaj nożyczek i kleju do ręcznej edycji tekstu na dyskietkach. Dane na dyskietkach są zbyt małe, aby można je było zobaczyć gołym okiem, i postępując tak możesz niechcący wkleić kawałek całkiem innego dokumentu w sam środek twojego tekstu. W takich przypadkach można używać żyletek i taśmy klejącej, o ile jesteś wyposażony w mikroskop elektronowy.

Okresowo należy spryskiwać dyskietki środkiem owadobójczym, aby zapobiec rozmnażaniu się wirusów. Jeśli składasz dyskietki do szafy i nie będą one używane przez dłuższy czas - nie zapomnij o przesypaniu ich naftaliną.

Po czym poznać, że spędzasz zbyt dużo czasu przed swoim komputerem?

1. Budzisz się o siódmej, zapisujesz swoje życie i zasypiasz z myślą, że wstaniesz o dziesiątej, aby kontynuować od zapisanej pozycji.
2. Kiedy naciśniesz niewłaściwy przycisk w windzie, próbujesz znaleźć przycisk „Anuluj" i kiedy nie możesz go znaleźć, jesteś zaskoczony złym interfejsem użytkownika.
3. Pisząc list, usiłujesz nacisnąć Enter po każdym akapicie.
4. Kiedy skaleczysz się podczas pisania programu, przed sięgnięciem po apteczkę najpierw kompilujesz swój program.
5. Próbujesz się rano zrestartować.
6. Czytając książkę naciskasz spację, aby obrócić stronę.
7. Gdy zamykasz okno, twoje palce układają się automatycznie w pozycji gotowej do naciśnięcia ALT-F4.
8. Wypisujesz swoje czeki w heksach.
9. Mówiąc o okrągłych liczbach, masz na myśli 0, 1, 2, 3, 8, 16, 32, 64...
10. Ostatnią myślą przed zapadnięciem w sen jest „Shutdown completed".
11. Przechodząc załamanie nerwowe dochodzisz do wniosku, że twoja pamięć masowa jest zdefragmentowana.
12. Jadąc pociągiem zauważasz scrolling krajobrazu. :)
13. Gdy czujesz, że bierze cię grypa, włączasz program antywirusowy.

Gdyby Microsoft robił samochody...

1. Nowe siedzenia wymagałyby takiego samego rozmiaru tyłka.
2. Wszyscy musielibyśmy używać benzyny Microsoftu.
3. Rząd musiałby przebudować wszystkie drogi pod samochody Microsoftu; jeździłyby także po starych drogach, ale bardzo wolno.
4. Wszystkie lampki ostrzegawcze zostałyby zastąpione jedną, zwaną „Ogólny wyjątek samochodu".
5. Apple tworzyłoby samochody na energię słoneczną, dwa razy wydajniejsze i pięć razy szybsze, ale jeździłyby tylko po 5% dróg.
6. Byłbyś ciągle zmuszany do kupowania nowego, większego samochodu.

IRC biografia - Perfect

„Miałem hasło 10 lat
Gdy usłyszał o nim świat...
W mej piwnicy stał nasz komp
Kumpel modem zniósł
Usłyszałem kabli szum
I nie mogłem w nocy spać
Tepsa, głupi cioł, darowała numer nam
Chamstwo pojawiło się
W kawiarniany gwar jak tornado irc się wdarł
I ja też chciałem mieć...

Ojciec, zdolny pan, zaczął ciągnąć cały kram
Już panienek mamy dość
Z drukary został wiór, drukowałem milion bzdur
I poznałem co to seks
Netscape'owy szał, każdy z nas ich pięćset miał
Zamiast nowej pary dżins
A w sobotnią noc, był komputer, chata, szkło
Jakże się chciało żyć

Było nas trzech:
Ja, mój modem i komp
Ale jeden przyświecał na cel
Za kilka dni mieć u stop cały #
Mieć kilka kont...
Piwa łyk, ircowanie po świt
Niecierpliwy w nas ciskał się op
Ktoś ignora dostał, to zarobił /bk
Coś działo się...

Poróżnił nas ban na tepse itp
Każdy inny pomysł miał
W pewną letnią noc ktoś nam kanał przejąć chciał
Więc ogarnął opów strach
Powiedziałam im, że kłopoty mogą być
Oni, ze ircop to cham
Tepsa szwenda się i dresiarzy sporo też
Znów /bk dla kibica

Stu rożnych ról, jak wywalać za „ch**"
Nauczyła mnie sieć, tak jak nikt
Przy kompie wciąż, przechlapałem swój czas
Najlepszy czas
Na ircu przez noc, pisałem wciąż
Takie rzeczy, ze jeszcze mi wstyd
Pewnego dnia, zrozumiałem, że ja
Nie robię nic...

Słuchaj mnie tam, pokonałem się sam
Oto wyśnił się wielki mój sen
Tysięczny tłum, na bezopiu ja op
Kochają mnie
Na msgu fan mówi: na logu mam
To jak kopiesz i banujesz mnie
Piszę logout i nie mowię już nic
Screen został tam......

7. W samochodzie mogłoby przebywać naraz tylko jedna osoba, chyba że kupiłbyś wersję NT, ale wtedy musiałbyś dokupić nowy silnik i dziesięć razy więcej siedzeń.
8. Czasami twój samochód rozkraczałby się na drodze, a ty musiałbyś go ponownie zapalać. Dziwnym trafem przyjmowałbyś, że to zupełnie normalne i „tak widać musi być".
9. Za każdym razem, gdy pasy na jezdni zostałyby przemalowane, musiałbyś kupić nowy samochód.
10. Ludzie zachwycaliby się nowymi możliwościami samochodów Microsoftu zapominając, że konkurencja ma już takie od pięciu lat.

Emoticonki

Emoticons (emotions + icons) to znaczki często używane w tekstach i przez np. scenowców i IRC-owników, w celu wyrażenia emocji, nadania „suchemu" tekstowi odpowiedniej intonacji (przecież mówiąc np. „ta gra jest wspaniała" z gryzącą ironią, w gruncie rzeczy twierdzimy coś zupełnie innego - jak to oddać w tekście? Ano za pomocą emoticonki) czy aby przekazać informację o piszącym dany tekst osobniku. Oto mała porcja emoticonek (każdy może wymyślić swoje własne!).

:-) Żartuję; cha cha; wesoło mi
;-) Mówię to z przymrużeniem oka
:-(Smutek
:-> Sarkazm
:-| Hmmm, czy ja wiem?
:-/ Nie podoba mi się to!
%-) Autor po kilkugodzinnym wpatrywaniu się w ekran
:-* Buziak!
8-) Wybałuszone (ze zdumienia) oczy, ew. okularnik
: ^) Z zadartym nosem
:-{) Z wąsami
{:-) W czapeczce
:-[Wampir
:-E Wampir z dużymi kłami
:-F Wampir, który musi iść do dentysty
:'-(Zapłakany
:'-) Zapłakany z radości
:v) Złamany nos
:<) Ze szkoły sportowej
-:-) Punk rocker
O:-) Aniołek
:-P Wystawiony język
:-O WIELKIE zdziwienie! Ooo!!
C=:-)Kucharz
+:-) Ksiądz
:-Q Palacz
(:-I Żołnierz
: Agent z tajnych oddziałów
Agent z super tajnych oddziałów
:)B Dziewczyna
X:) Mała dziewczynka
:-# Niesmak, obrzydzenie
:-% Fujjjj! No wiesz?!
:-D Śmiech całą gębą
D:)B Pielęgniarka
b-(Ktoś mi podbił oko (ew. mam monokl)
B-) Mmm, ale mi fajnie...
Q:) Mam beret!

Dziesięć powodów, dla których bohaterowie Star Treka są lepsi od bohaterów Star Wars.

1. Można spokojnie przyjąć, że Imperium Klingonów nigdy nie zostałoby pokonane przez bandę Ewoków.
2. W przeciwieństwie do C3PO, Data jest anatomicznie poprawny.
3. USS Enterprise wytrzymał ataki Romulan, Klingonów, Cardassian i Borga... Tymczasem potężna Gwiazda Śmierci została zniszczona przez jedną torpedę protonową.
4. Nawet rozgniewany Wookie nie jest przeciwnikiem dla Vulcana przechodzącego Ponfar.
5. Załoga Enterprise przyjmuje rozkazy do Dowództwa Gwiezdnej Floty... Rycerze Jedi słuchają rozkazów półmetrowej kukiełki imieniem Yoda.
6. W przeciwieństwie do Dartha Vadera, kapitan Picard nie nosi hełmu, żeby ukryć swoją łysinę.
7. Cokolwiek powiemy o seksualnych reakcjach Kirka, przynajmniej nie usiłuje poderwać on swojej bliźniaczej siostry, jak Luke Skywalker.
8. Scotty potrafi naprawić USS Enterprise w czasie poniżej dwóch minut... Han Solo przez pół filmu nie umiał zreperować hipernapędu Sokoła Millenium.
9. Luke i Leia opracowali złożony i śmiały plan, żeby ocalić Hana Solo z pałacu Jabby... Załoga Enterprise po prostu (by) namierzyła Hana Solo i przerzuciła go na pokład teleportem.
10. Luke Skywalker kontra Worf? Przyznaj uczciwie, na kogo byś postawił?

Kupuj tylko u nas!

Jak wiadomo, język reklamy ma swoje prawa i niuanse, które często mogą - i mają! - wprowadzić nieuświadomionego odbiorcę w błąd. Dlatego z myślą o tych nieszczęśnikach przygotowałem poradnik „jak odczytywać slogany reklamowe". Pierwsza część tego poradnika dotyczy zakupu komputera. Czytajta i uczta się! Aha: wszelkie podobieństwa do sloganów rozmaitych firm są naturalnie w 101% zbiegiem okoliczności ;).

• Oferta specjalna!
Ten przestarzały model zawala nam magazyny i trzeba się go pozbyć za wszelką cenę.
• 10-letnia gwarancja!
Pkt. 234 gwarancji, napisany najmniejszą czcionką, na jej odwrotnej stronie, albo widoczny tylko pod światło: „wyjęcie komputera z pudła, albo włączenie go do sieci jest równoznaczne z utratą gwarancji".
• Żaden z naszych komputerów nie uległ dotąd awarii!
No cóż, pan kupuje pierwszy zestaw.
• Ergonomiczna obudowa.
Niczym innym nie możemy się pochwalić.
• Promocja! Okazja!
Zapłacisz mniej za sprzęt i tak nie warty tej ceny.
• Teraz taniej o xxx zł.
Daliśmy wolniejszy procesor i o połowę mniejszy HDD.
• 24 miesiące gwarancji na komputer!
A potem rozpacz. Zresztą i tak sprzedasz go na najbliższej giełdzie z 50% stratą, albo my wcześniej zwiniemy interes...
• Wszelkie awarie usuwamy na poczekaniu.
Poczekasz sobie ze 3 miesiące, poczekasz...
• W zestawie dołączamy gry - gratis!
Zobacz w co grali ludzie w 1990 roku!
• Dołączamy programy użytkowe!
Naturalnie wliczone w cenę zestawu, nie bój nic.
• Zainstalowany Windows na HDD.
...jak kupowaliśmy te używane twardziele z drugiej ręki, to on już tam był!
• Darmowy mousepad!
Doliczamy tylko 50 zł, za jego instrukcję obsługi.
• Klawiatura/obudowa/monitor itp. marki XXX.
Innych nie mamy, bo są za drogie. Zresztą firma XXX cieszy się w garażach na Tajwanie światową sławą!
• Zrób dziecku przyjemność!
Niech zobaczy, że jego stary dał się zrobić jak ostatni leszcz. Zresztą być może chodzi tu o dziecko właściciela sklepu/hurtowni, któremu tatuś obiecał Merca, jak tylko sprzeda cały ten szajs?
• U nas najtaniej!
I tak nie jesteś w stanie tego sprawdzić. Zresztą zawsze możemy się wytłumaczyć, że ten slogan dotyczył tylko wiatraczka na procesor.
• Nasz komputer nie jest jakimś tam składakiem...
Jest wybitnie awaryjnym składakiem.
• Nasz komputer składa się wyłącznie z markowych elementów znanych firm.
Jest droższy o 50-100-...% od typowego składaka i ma ładną nalepkę na obudowie. A jak ma nawalić - i tak to zrobi.
• Tylko 2000 zł za cały zestaw!!!
Plus 2222% VAT (drobnym druczkiem na dole oferty) + 1000 zł wydane na upgrade w ciągu najbliższego tygodnia + rachunki za środki uspokajające. Ale za to bez monitora.
• Z nim szybko nauczysz się języków obcych!
Fuck! Czemu nie działa!? Ja tego nie panimaju! Donnerwetter! Au secours! Carramba!
• Nasz komputer spełnia wszystkie normy jakości!
Obowiązujące w Mongolii w 1953 roku.
• 24-godzinna telefoniczna help-line.
I rzeczywiście - będziesz dzwonił tam non-stop. Opłata za minutę rozmowy 3,57 zł + VAT. Proszę czekać... czekać... czekać.
• 36-miesięczne raty.
Będziesz go spłacał dawno po tym, jak go sprzedasz innemu frajerowi.
• Darmowa dostawa sprzętu do domu.

Sprawdzimy czy - gdy wypełniałeś umowę na zakup ratalny - nie dałeś sfałszowanego dowodu osobistego.

• Doświadczeni sprzedawcy...
Niedoświadczony by wam nie wcisnął takiego rzęcha po takiej cenie.

• Bardzo doświadczony firmowy serwis.
No cóż, mieli widać na czym ćwiczyć...

• Serwis pogwarancyjny!
Naturalnie odpłatny. ...I przyjdź pan za miesiąc. Albo dwa. Zobaczymy, może już będziemy mieli te części. Wie pan, tego już dawno nikt nie produkuje...

• Najszybszy procesor!
...Dokup pan jeszcze 32 Mb Ram i lepszą kartę graficzną, inaczej na tym zestawie gry i tak będą chodzić jak na P-100. Ponadto montowana w zestawie płyta główna nie jest do niego dostosowana; możemy ją wymienić na nowszy model za dodatkową opłatą.

Kilka niezaprzeczalnych prawd o komputerach:

1. Systemy złożone wykazują skłonność do popełniania kompleksowych błędów.
2. Zaś systemy proste wykazują skłonność do popełniania kompleksowych błędów.
3. Nowe systemy produkują nowe błędy.
4. Stare systemy produkują zarówno nowe, jak i stare błędy.
5. Systemy złożone wykazują skłonność do zakłócania realizacji własnych funkcji.
6. Człowiek pracujący z komputerem nie postępuje zgodnie z wymaganiami komputera.
7. Człowiek postępuje rozsądnie wtedy i tylko wtedy, gdy wszelkie inne możliwości zostały już wyczerpane.
8. Systemy odporne na idiotów obsługiwane są przez zupełnych idiotów, którzy w związku z tym i tak mają z nimi same problemy.
9. Komputery współpracujące z innymi komputerami nie zachowują się tak, jak wymagają tego inne komputery.
10. Rozłożenie dowolnego urządzenia na części jest proste.
11. Ponowne jego złożenie, tak żeby działało, nie jest możliwe.
12. Wszystko, co zostało złożone, ulegnie wcześniej czy później rozkładowi.
13. Wszystko ulega rozkładowi w najmniej odpowiednim momencie.
14. O ile klawiatura została stworzona po to, by przy pomocy bezładnych ruchów kursorem wybrać z nieprzejrzystego menu niezrozumiałe instrukcje, które łatwiej byłoby wybrać przy pomocy myszy, to mysz służy do wybierania z nieprzejrzystego menu, przy pomocy bezładnych ruchów, trudno zrozumiałych rozkazów, które łatwiej byłoby wskazać za pośrednictwem klawiatury.
15. Upgrade programu - co to oznacza? Naprawili trochę starych błędów i zrobili dużo nowych.

- Co jest najszybsze w 286?
- Wiatraczek.

A na Amidze nie ma gdzie piwa postawić, za to jest szybsza od PC-ta jak spada na podłogę.

- Co to jest Windows'95?
- To najbardziej zaawansowany symulator praw Murphy'ego.

- Czym się różni pecet od trampoliny?
- Po trampolinie nie skacze się w glanach.

Żarówki kontra komputery

• Ilu potrzeba programistów do wkręcenia żarówki?
Ani jednego, to jest problem sprzętowy.

• W takim razie ilu trzeba prawdziwych mężczyzn?
Ani jednego. Prawdziwy mężczyzna nie boi się ciemności.

• Ilu programistów potrzebnych jest do wkręcenia żarówki?
Trzech. Jeden trzyma drabinę, drugi żarówkę, a trzeci kręci tymi drugim.

• Ilu szefów Microsoftu potrzeba do wyprodukowania żarówki?
Ośmiu. Jeden nadzoruje produkcję, a siedmiu pilnuje, by na każdym egzemplarzu zarobić przynajmniej 2 dolary i to na wszystkich kontynentach, łącznie z biegunami.

• Pytanie do serwisu technicznego: Ilu programistów może stracić życie przy wymianie spalonej żarówki?
Odpowiedź serwisu: Mamy tu egzemplarz tej żarówki, wygląda na to, że jest sprawna. Czy możesz podać z jakiego systemu operacyjnego korzystałeś przy wymianie? Jak możesz określić tę ciemność? O.K. To może być 4 do 5 przyczyn... Spróbuj włączyć teraz światło...

• Ile osób z działu ekspedycji sprzętu potrzeba do wymiany żarówki?
Wystarczy sekretarka..."Możemy wymienić żarówkę w ciągu 7 do 10 dni roboczych, jeśli zadzwonisz do godziny 14 (od poniedziałku do piątku), wpłacisz 15 dolarów na nasze konto, przyślesz starą żarówkę w odpowiednim pudełku. Nie zapomnij wpisać swojego imienia, nazwiska i adresu w lewym górnym rogu przesyłki".

• Ilu użytkowników systemu Windows 95 potrzeba do wymiany żarówki?
Jednego. Będzie klął przy tym jakby używał MacIntosha.

• Ilu dyrektorów z Microsoftu potrzeba do wymiany żarówki?
Kilku. Zorganizują zespół do zbadania przyczyny spalenia żarówki i zdecydują, w jaki sposób zmienić jej konstrukcję, by przepalała się tylko w oczekiwanych momentach.

• Ilu inżynierów z Microsoftu potrzeba do wymiany żarówki?
Żadnego. Bill Gates zdefiniuje i zarejestruje CIEMNOŚĆ (TM) jako nowy obowiązujący standard i zarobi na tym kolejne 50 mld $.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Inne ciekawe:
Atlas miejscowości polskich 59,-
Biblioteka programisty 25,-
Euro letter prof. 49,50
KREATOR WWW 25,-
Mapa Polski 98 z książką telefoniczną 149,-
Mistrz Klawiatury 50,-
Polskie programy 2 25,-
Prawo na CD 33,-
Reflex - rachunek sumienia 60,-

Dla dzieci:
Barbie projektantka mody 179,-
Ene due rabe 25,-
Entliczek 25,-
Klik uczy czytać 97,-
Koziołek Matołek 89,-
Lowr dla dzieci 119,-
Muppet treasure island 3CD. ~~129~~,- 69,-
Smurfy po polsku 119,-
Toon Works 95,-

Gry:
7 Legion ~~99~~,- 49,-
Ace Ventura 129,-
AD Cop 39,-
Adidas power soccer ~~155~~,-139,-
Andretti racing 45,-
Arsenał Stratega 25,-
Atlantis 4CD po polsku ~~119~~,-82,-
Beast & Bumpkins 45,-
Bez dżojstika nie dotykaj 2 25,-
Bioforge 25,-
Bloodwings 39,-
Broken Sword II 159,-
CHAMPIONSHIP Manager sezon 97/98 119,-
Civilization2+Sim City2000+Settlers2 189,-
Clandestiny 35,-
Combat chess 135,-
Commandos 164,-
Conquest Earth ~~99~~,- 49,-
Crusader no remorse 25,-
Darklight Conflict 49,-
Deadlock II 145,-
DESTRUCTION DERBY 2 39,-
Die Hard Trilogy 45,-
Dreams to reality 45,-
Duke Nuken 3D 79,-
DUNE 2000 !!! super cena !!!
Dungeon Keeper + Deeper ~~109~~,- 69,-
Dungeon Keeper ~~99~~,- 49,-
Earth 2140 misje 49,50
Earth 2140 po polsku 49,50
Earthworm Jim 49,-
Emergency po polsku 49,50
Endorfun 99,-
Fade to black 25,-
Fifa 97 45,-
FIFA 98 ~~89~~,- 69,-
Fighting Force165,- 149,-
Final Liberation ~~157~~,- 149,-
Galapagos 45,-
Gene Machine 25,-
Gene Wars 25,-
Gettysburg ~~89~~,- 49,-
Gry 4 U 2 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry z głową 25,-
GT Racing 99,-
IF-22 Persian Gulf 49,-
Imperium Galactica 59,-
Interstate 76 49,-
Jack Orlando po polsku 49,50
Katharsis 2CD 29,-
Kick off 98 45,-
KKND 45,-
KKND Extreme 89,-
Knights & Merchants 49,50
Knights Chase- Time Gate 39,-
Korea Longbow misje 58,-
Krazy Ivan 35,-
Książe i Tchórz po polsku ~~119~~,-49,-
Kupiec (po polsku) 39,-
Lands of Lore 2 ~~99~~,- 49,-
LBA 25,-
Lomax 99,-
Longbow 2 159,-
Man of war 49,50
Master of Orion II 52,-
Megaslayer ~~99~~,- 49,-
Mortal Kombat 3 49,-
NBA 97 45,-
NBA 98 99,-
Need for speed 2 special ed. ~~150~~,- 49,-
NEVERHOOD 69,-
NHL 97 45,-
Nuclear Strike 45,-
Pax Corpus 115,-
Populous/Powermonger 25,-
Power House 49,-
Privater 2 the darkening 45,-
Q2 25,-
Quake 59,-
Rally Championship 29,-
Reah po polsku 6 CD. 145,-
Realms of Arkania 49,50
Realms of Hunting 110,-
Red Alert C&C 129,-
Red Alert C&C + misje (Aftermath) 179,-
Reflux po polsku 49,-
Resident Evil 98,-
Rising Lands tel.
Riven 5x CD 169,-
Rzeźnia 25,-
S.T.O.R.M. 45,-
Scarab 52,-
Scorcher Planet 35,-
Screamer rally ~~169~~,- 159,-
Seawolf 25,-
Sensible Soccer 98 135,-
Settlers 2 138,-
Seven Kingdoms 155,-
Shadows over Riva 49,50
Sim City + Theme Hospital ~~159~~,- 119,-
Sim Tower 45,-
Simon the Sorcerer 2 49,-!!!
Space hulk 25,-
SPEEDWAY INSANE 2 79,-
SPEEDWAY MANAGER 98 79,-
Spellcross po polsku 49,50
Spycraft 49,-
Star Trek generations ~~69~~,- 49,-
Starcraft 159,-
Starfleet Academy ~~69~~,- 49,-
Stone Axe po polsku 59,-
Streets of Sim City 45,-
Strike Commander 25,-
System Shock 25,-
TARGET 3D po polsku 58,-
The house of dead 159,-
The Reap ~~99~~,- 49,-
Theme Hospital ~~109~~,- 49,-
Theme park+Transport tycoon 135,-
Time Wariors 39,-!!!
TOMB RAIDER+misje 97,-!!!
Tone Rebelion 45,-
UEFA Championship league 97/98 119,-
Ultimate race pro ~~129~~,- 87,-
Unreal 149,-
US Navy Fighters `97 52,-
Virtua chess 2 po polsku 99,-
War games tel.
Wersal 1685 po polsku 87,-
Wing Commander Prophecy ~~119~~,- 79,-
Winter supersports 29,-
World cup 98 145,-
Wyspa 7 skarbów 79,-
X-Com apokalypse 75,-
X-Files: THE GAME 159,-
X-Files: Unrestricted Acces 85,-
Zork Nemesis 49,-

Muzyka:
Beat 2000 Extravaganza 49,-
Beat 2000 po polsku 115,-
Biblioteka muzyka 25,-
Eksplozja dźwięku 25,-
MIDI Power 25,-
Skarbiec muzyka 25,-
Świat MP3 25,-
Techo power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Edukacja:
1 2 3 moje pierwsze zabawy matematyczne 99,-
33 lektury do szkoły średniej 33,-
Dyktando 97,-
Encyklopedia broni 66,-
Encyklopedia człowieka 169,-
Encyklopedia dla dzieci 96,-
Encyklopedia historii 169,-
Encyklopedia II Wojny Światowej 158,-
Encyklopedia kotów 169,-
Encyklopedia powszechna Fogra 99,-
Encyklopedia ptaków 169,-
Encyklopedia PWN `98 2CD 239,-
Encyklopedia samochodów 39,-
Encyklopedia seksu 96,-
Encyklopedia sportu 39,-
Encyklopedia wszechświata 169,-
English Translator 185,-
Euro Plus + Sprachkurs Deutsch 385,-
Historia sztuki 129,-
Jak to działa? 169,-
Język angielski 25,-
Język niemiecki 25,-
Kosmos 2CD. 47,-
LangMaster Beginner pack 4CD ~~299~~,- 195,-
LangMaster Elementary pack 4CD ~~199~~,- 195,-
LangMaster Intermediate pack 4CD ~~195~~,- 195,-
LangMaster Słownik Collinsa ~~199~~,- 195,-
LangMaster Słownik Collinsa DVD ~~199~~,- 195,-
LangMaster Słownik Collinsa+Pack ~~299~~,- 295,-
Literat 98,-
Magia języka 25,-
Matematyka 2001 kl.IV 99,-
Matematyka 7-8 49,-
Matma jest super 139,-
Moje pierwsze ABC 89,-
Multimedialne la la la 69,-
Multimedialny świat Jana Brzechwy ~~129~~,- 119,-
Multimedialny świat Juliana Tuwima ~~129~~,- 119,-
Multimedialny Tuwim +Brzechwa 199,-
Profesor Henry- gramatyka 89,-
Profesor Henry- słownictwo 79,-
Profesor Klaus- gramatyka 79,-
Profesor Klaus- słownictwo 79,-
Słownik ang-pol medyczny 135,-
Słownik języka polskiego PWN `98 135,-
Tajemnice ludzkiego ciała w 3D 125,-
Trójwymiarowe dinozaury 115,-
Wielkie dzieła literatury polskiej- leksykon 119,-
Wirtualna szkoła - matematyka 129,-

Grafika
10,000 klipartów 25,-
Corel gallery 200.000 259,-
Corel gallery 65.000 114,-
Eksplozja klipartów 25,-
Micrografx Designer 6.0+4.0 49,50
Micrografx Picture Publisher 49,50
Najlepsze kliparty 25,-
Samouczek Access`a 99,-
Samouczek Excell`a 99,-
Samouczek Photoshop`a 99,-
Samouczek Word`a 99,-
Windows Draw 5.0 49,50

Płyty erotyczne:
ARCHIWA XXX nowość 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Casino Monte Carlo 49,-
Figlarne filmiki 1,2,3 każda po 25,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-
Manga XXX Collection 35,-
Sex & sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex 4 U 25,-
Sex 4 U 2 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Wet the sexy empire 115,-

SUPER PROMOCJA!
Tylko w październiku
zero
kosztów wysyłki dla zamówień na minimum 2 programy!!!

SEX OFERTA tylko dla dorosłych ZAKAZANE KATALOGI wysyłamy
na specjalne życzenie pocztą, faksem lub mailem, część znajduje się na naszej stronie www.

Jak zamawiać wybrane artykuły?
DZWOŃ: od godz.8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006, od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086
FAKSUJ: (071) 3537010 PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON, Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro Biuro handlowe: Wrocław, ul. Kolista 4
EXE

Pomocna dłoń

Oszust!!!

Jeden z czytelników powiadomił nas, iż osobnik, który oferował w 08/98 wymianę gry TR2 za FIFA'98 lub Broken Sword okazał się oszustem, który w zamian za legalne gry wysyła... pirackie kopie! Redakcja ostrzega tego osobnika, jak i wszystkich innych, którzy zamierzają czynić tego rodzaju kanty, iż w takich sytuacjach: a) opublikuje personalia takich ludzi na łamach CDA, b) powiadomi policję o handlu pirackim oprogramowaniem, podając im namiary kanciarza. Jak na razie jest to jedyny przypadek oszustwa przy wykorzystaniu tej rubryki - i mamy nadzieję, że ostatni. Mamy też nadzieję, iż wspomniany wyżej cwaniak odeśle tym, których zdołał okantować, ukradzione im (tak!) gierki - gdyż inaczej podejmiemy wspomniane wyżej kroki. A jego adres trafia niniejszym na naszą czarną listę - anonse tego osobnika już NIGDY nie pojawią się w Pomocnej Dłoni.

Wkurzeni redaktorzy.

###Action Reaction

•Dźwięk w Polanach. Trzeba najpierw ustawić kartę dźwiękową w setupie (plik setup.exe), zgrać ustawienia i uruchomić grę. Ale zadziała to tylko wtedy, gdy posiadasz kartę „soundblastero-podobną". Inaczej z dźwięku - nici. Robson, Konin.

###Mam problem

•Monkey Island 1. Jestem na małpiej wyspie, złapali mnie ludożercy i zamknęli w chacie. Nie wiem jak wziąć z niej „banana picker" i w ogóle nie wiem co dalej. Małgosia.

•TR2. 4 runda (Opera House), mam klucz, jestem w szybie ze śmigłami - a te siekają mnie na miazgę. Co robić? D.M.

•Archiwa RAR. Podczas rozpakowywania archiwów RAR pojawia się komunikat CRC failed. Grzegorz Kramarczyk.

Ogólnie jest to zwiastun kłopotów (uszkodzone archiwum lub nośnik, na którym jest nagrane?). Jeśli rozpakowujesz je z CD, spróbuj najpierw skopiować je na HDD, a dopiero potem rozpakować (czasem winny jest „rozchwiany" mechanizm CD-ROM). Możesz też spróbować naprawić to archiwum albo choć odzyskać część danych za pomocą np. opcji „repair archive" w WinRarze.

•Książe i Tchórz. W gospodzie siedzi krasnolud, który nie chce ze mną rozmawiać. Muszę mu najpierw dać podarunek. Krasnal nie chce przyjąć żadnej rzeczy znalezionej na cmentarzu. Krzysiek Kolos, Iława.

Solucję do KiT zamieściliśmy w jednym z Action Plus. W skrócie podpowiemy tyle: krasnolud lubi klejnoty. Pewnie masz coś takiego, ale jest to obłożone klątwą - tę możesz zdjąć w pewnej świątyni, gdy dojdziesz do porozumienia z nieco osłabłym tamtejszym bogiem...

•Ace Ventura. Jak ułożyć totem? Jarek, Rumia.

Solucja była zamieszczona w 10/98 CDA.

•Pamięć konwencjonalna. Jakiś czas temu moja „base memory" spadła z 640 Kb do 559-447 Kb. Jak temu zaradzić? Dozer.

Trudno to powiedzieć w paru słowach. Tę pamięć „zjadają" np. rozmaite sterowniki - sprawdź, czy wykorzystujesz wszystko to, co ją zaśmieca (np. wywal driver do CD w DOSie, jeśli używasz tylko W'95) itp. Jeśli jednak nie masz doświadczenia w grzebaniu w tego rodzaju plikach, to lepiej nie eksperymentuj, a poproś np. serwisanta o odpowiednie skonfigurowanie komputera. To trwa tylko parę minut...

•Discworld 1. Co zrobić aby czarownica przeniosła się z pałacu na Squere? Muri, Bydgoszcz.

•Sfinks. Jak dostać się do okulisty? Jak wygonić szczura ze sklepu? Anna, Bydgoszcz.

•Johny Burger. Co robić, aby metal (blacha itp.) przyszedł do warsztatu? Agata M.

•Posiadam modem Zoltrix V34. Kiedy używam go jak normalnego telefonu, mój rozmówca słyszy w słuchawce dziwny pogłos. T.K, Warszawa.

Nasz spec twierdzi, że najprawdopodobniej to wina centrali telefonicznej (starsze modele tak ponoć się zachowują) i nic się na to nie poradzi...

•Poszukuję solucji do Neverhood. Michał z Rybnika.

Znajdziesz ją w numerze 7-8/97 CDA.

•Stars! Jak wyprodukować statek, jak zaatakować wrogą planetę? Dominik z Rzeszowa.

•Constructor. Mam Voodoo Rush 6 Mb. I gra nie chce się odpalić. Ponadto gdy gra wykrywa kartę graficzną, pojawia się inna niż mam. Co robić? Darek.

•MDK. Gdy startuję MDK.exe, występuje błąd i pisze „error opening misc\mdkfont.fti - check manual".

Być może masz uszkodzony CD z grą?

•Poszukuję solucji do: Broken Sword 1, Hexen 2, Quake, AD 2044, 7 dni i siedem nocy. Acid Killer, Strzelecka 37, 62-050 Mosina.

#####Sprzedam

•C-64, magnetofon, stację dysków 1541-II, 2 joye, Final 3, Black Box, 10 oryginalnych kaset z grami, 100 dyskietek, podręczniki, gazety. Tel. 032 268-45-28.

•Pamięć EDO 32 Mb SDRAM oraz grę X-files. Rafał Kuźniar, tel. 0603 184 487, email: adax@intertele.pl.

•Interact V3 Racing Wheel, stan idealny, cena 270 zł. Krzysztof Uzięblo, Spokojna 1/9, 41-100 Siemiątkowice Śl. tel. 032 2285-774.

•Kartę grafiki S3Trio64 1 Mb (40 zł), monitor mono Invar 14", 16 Mb (2x8) Ram - 70 zł, obudowa Optimus Compact - za 65 zł. Arkadiusz Danielewski, Al. Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz, tel. 043 827-15-38.

•Quake 2, Broken Sword 2 PL, Earth 2140 PL. Tanio! Krzysztof Widerkiewicz, Północna 14, 98-135 Lutomiersk, tel. 043 6775179.

•P-150, 72 MB EDO RAM, Cdx32 Samsung + 8 CD, HDD 850 Mb Maxtor, SB Vibra, monitor kolor 14" SVGA, głośniki 120 W. Gwarancja; CD i RAM są nowe. Cena 3300 zł. Gry na Amigę: Kajko i Kokosz, Harpoon, Strike Fleet, Olympiad Collection, Słownik ang-pol. i pol-ang, Preludium - za 70 zł za całość. Łukasz Cherek, Starogardzka 23/1, 89-650 Czersk.

•Gry na GB: F-1 Race, NBA Jam, Othello, Soccer i wiele innych w cenie 80-95 zł/szt. Sprzedam też samego GB, cena do uzgodnienia. Wojtek, oś. Medyk 17, 11-700 Mrągowo.

•Earth 2140 + pack z misjami - 80 zł lub po 40 zł za grę i pack. Phantasmagoria 2 (5CD) 50-60 zł, Dungeon Keeper PL - 45 zł. Programy na dyskietkach: Windows'95 - 55 zł; PlusPack for W'95 - 40 zł, DOS + Win 3.11 + NC 4.0 - 40 zł. Tomasz Borkowski, Wokulskiego 10/24, 05-804 Pruszków, tel. 728-95-83.

•Komputer z 6x86 Cyrix P150+, 32 Mb Ram, HDD 3,5 Gb, FDD 1,44", Cdx4, SVGA 2 Mb, 3Dfx Voodoo, modem 33.6 Zoltrix Voice + mikrofon, klawiatura, mysz, SB 16, głośniki ScreenBeat 5, monitor Hyundai 15" cyfrowy, Windows'95, MSOffice. Cena - 3200 zł. Piotr Abramczyk, Grodzieńska 12/20, 19-300 Ełk, tel. 087 6104048.

•Chip 6/98 z CD, ŚGK 9/97, CD-Magazyn 3-6/97 z 2 CD każdy, Gambler CD 9,12/97. Grę Eurofighter 2000. Książki o tematyce komputerowej. Ceny do uzgodnienia. Maciej Nasierowski, Letnia 13, 06-400 Ciechanów, tel. 023 672-25-35.

•Komputer AMD K5PR133 (odpowiednik P-150), 32 Mb EDO Ram, HDD 2,1 Gb, midi-tower, monitor kolor 15" LR NI, CDx8, SB16 PnP Stereo 3D, głośniki 50 W aktywne, S3Virge 2/4 Mb EDO Ram, mysz, klawiatura. Gwarancja + bezpłatny serwis 18 miesięcy, software. Cena 2200 zł. Tel. 071 341-22-13.

•ŚGK 9/97 - 2 zł; CDA 10/97 z CD - 12 zł; Gambler 6/97 z CD - 5 zł; dyskietki z grą Rambo oraz Normandy do Pegasusa za 10 zł/szt + koszt przesyłki. Łukasz Gardzielewski, Leśna 2, 86-170 Nowe.

•Konsolę do gier Pegasus + gry + 2 pady + zasilacza + kable - 250 zł. Piotr Gajewski, Kowalskiego 12, Kraków, tel. 012 836-68-11, po 17, prosić Piotrka.

•A500 1 Mb, 190 dyskietek, 2 discboxy, mysz, 2 joye, modulator TV, kabel euro, sampler, pokrowiec - 300 zł. Tomasz Szatkiewicz, oś. Mazurskie 18/17, 11-700 Mrągowo, tel. 089 742-61-52.

•Grę Jack Orlando - 40 zł. Grę karcianą Shadowrun - 12 zł, grę kościaną Chaos Progenitus - 10 zł. Jacek Pałaszewski, Idzikowskiego 11, 60-408 Poznań, tel. 061 8-477-214.

•A500 1 Mb Ram, mysz, 30 dyskietek - 230 zł. C64II + magnetofon + stacja dysków 1541II + kasety + dyskietki - 150 zł. Krzysztof Hoffman, Listopadowa 15/11, 46-320 Praszka.

•Gambler CD 10/97 i 2/98 - 5 zł/szt, Enter CD 12/97 - 5 zł, PC Shareware 9/97 - 4 zł. Sebastian Rożko, Krasińskiego 104/2, 74-100 Gryfino, tel. 091 416-47-96.

•Diablo Hellfire - 50 zł, NBA Full Court Press - 50 zł. Joy Fightforce pro (4 x fire, 4x way-view, przepustnica, pudełko, instrukcja, dyskietka) - 80 zł. Tel. 022 810-83-45, prosić Wojtka.

•PC P-166 MMX, 32 Mb ram, HDD 2,5 GB, FDD 1,44 Mb, Cdx24, S3Virge 3DX 4 Mb, karta muzyczna Yamaha 3D + głośniki 50 W, monitor kolor 14" cyfrowy, klawiatura W'95, mysz, software. Pełne gry: Rally Championship, Diablo, Ignition, Quake, Cywilizacja 2, Constructor, MS FLight Simulator 98, Carmageddon, Dino Wars, Premier Manager 97, Puzzle Bubble 97, Trophy Bass 2, Comanche 3 oraz dema. Cena - 2600 zł. Bartek Tur, tel. (piątek - niedziela 20-21.00) 0552787322.

•Jack Orlando (nówka) - 25 zł. Wrocław, 071 364-44-92.

•Amiga 500 1 Mb, CD-Rom A570, monitor 1084S 14" kolor stereo - za 500 zł. Czesław Bietkal, Szkolna 7/11, 16-113 Szudziałowo.

•SSSM Manager Piłkarski - 10 zł, Skaut Kwatermaster - 28 zł, Rally Championship - 20 zł, CD z demami po 3,5 zł/szt (plus koszta przesyłki). Marcin Dziewoński, Żwirki i Wigury 71/59, 34-120 Andrychów, tel. 033 75-90-73.

•Amiga 600 2 Mb, ponad 120 dyskietek, 2 joye, 5 oryginalnych gier, mysz. Cena - 400 zł. Jakub Kwiatek, Poznań, tel. 8-67-23-48.

•Gry: Polanie, Transport Tycoon - po 15 zł. Turbo Pascal - 25 zł. Tel. 089 624-58-54.

•Płyta 75-200 MHz, 4 x PCI, 4 x ISA, DIMM/SIM - 175 zł. HDD 1,2 Gb Conner, uszkodzony - 110 zł. HDD 120 Mb Maxtor, uszkodzony - 45 zł. Sterownik HDD/FDD VLB - 55 zł, karta grafiki Trident 512 Kb - 47 zł, GB + 3 cartridge - 295 zł, Pegasus + 15 cartridgów - 240 zł, notes elektroniczny - 115 zł. Bogdan Rusin, Kisielewska 2, 34-652 Nowe Rybie, tel. 018 3376-527.

•256 Kb cache - 35 zł, Amstrad, FDD 360 Kb, monitor, klawiatura, uszkodzony - 120 zł. Monitor kolor SVGA, uszkodzony (STK 7404) - 260 zł, 2 x 8 Mb Ram EDO - 55 zł, Joy analogowy i stykowy (po 35 zł). 18 cartridgów do Pegasusa. Bogdan Rusin, Kisielewska 2, 34-652 Nowe Rybie, tel. 018 3376-527.

•Earth 2140 - 35 zł, Nowy Teenagent - 11 zł, Kontrofensywa - 30 zł, Fade to Black - 15 zł. Gambler 3, 5 /98 - 2,5 zł/szt, WWW 6/98 z CD, PC Shareware 5/98 z CD - po 5 zł. Tymoteusz Wockal, Kaliska 39, 42-200 Częstochowa.

•Unreal, Quake 2, Tomb Raider 2, GTA, TOCA, Sanitarium, Xenocracy, Flesh Feast, Castrol Honda Superbike i inne. Ceny do uzgodnienia. Tel. 0602-803-117.

•Atari XE, stacja dysków 5,25, okablowanie, dyskietki, 2 cartridge, literartura, joy - za ok. 200 zł (do uzgodnienia). Piotr Szczepanik, Barty 31, 14-320 Zalewo.

•Age of Empires -120 zł; Commandos: BEL - 90 zł, Final Fantasy VII - 90 zł (+ 5 zł za przesyłkę). Mariusz Sokołowski, oś. Południe 10/59, 19-203 Grajewo.

•Robbo, Fliper, Trolls, Teenagent, First Samurai, Demon Blue - po 20 zł. Tel. 036 7395928.

•Grę Albion - lub wymienię na Tomb Raider 1 z ew. dopłatą. Błażej Misiak, tel. 052 345-02-12, Bydgoszcz.

•CDA 2-7/98 - po 10 zł/szt. Gambler CD 3,4/98 - 5 zł/szt. Adam Diakowski, Oławska 7, 55-200 Oława, tel. 071 39-505.

•Pegasusa z wyposażeniem (16 cartridge'ów, 2 joye, pistolet) - 150 zł. Igor Samul, bartosza 10, 05-400 Otwock, tel. 022 710-06-32.

•Nascar Racing 2 - cena do uzgodnienia. Gambler 7/98 - 3,5 zł, Gambler CD 8/98 - 9 zł. IO 1/98 z CD - 7,50 zł. Maciej Twór, tel. 0-931 421-05.

•Joypad do PSX - 60 zł. Tomasz Kuciapa, Łączności 6/8, 53-330 Wrocław, tel. 071 61-94-45.

•Cyrix 150+, monitor 14", CDx6, S3Virge 2 Mb, HDD 1,2 Gb, SB32, 24 Mb Ram, FDD 1,44 Mb (3,5"), klawiatura, mysz, głośniki. Za 2500 zł. Kacper Macikowski, Jasna 88/2, 70-777 Szczecin, tel. 091 4641-245.

•Grę MDK za 75 zł, pokryję koszt przesyłki. Marek Smoleński, Warszawa tel.(22) 8270294, email: Andrzej.Smolenski@ey.com.pl.

•Adax Alfa P100Mhz (gwarancja), Svga Herkules 8Mb 3Dfx, 64Mb ram, hdd3.5, Cd-rom 24, Soundblaster 16bit + głośniki, Hdd 1.2Gb, Monitor Sampo 14", mysz, Windows 98, Office 97, cena do uzgodnienia. Rafał Kuźniar tel.(0603)184487, e-mail adax@intertele.pl.

•Quake 1 - 60 zł, Tomb Raider - 40 zł, Realms of the Haunting - 20 zł. Łukasz Kotarba, B. Śmiałego 20A, 39-400 Tarnobrzeg, tel. 015 822-81-92.

•FIFA Soccer Manager 98 - 60 zł; Premier Manager 3 Deluxe - 30 zł; Actua Soccer - 30 zł. Pokrywam koszty przesyłki. Krzysiek, tel. 032 231-32-92.

•Magazyn Amiga 0/92-3/95 + gratis książka o grach - 30 zł. Gry Komputerowe 10,12,15 - 28, 30 + wydanie targowe + CD - 20 zł. PC Gamer PL 1-7 z CD, 12,15,17-19 - 40 zł. Gambler 0/93-7/98. Thorgall „Wyspa wśród lodów" (twarda okładka) - 10 zł. Doliczam 5 zł na koszta przesyłki. Tomasz Czapla, Płaka 4F/8, 42-580 Wojkowice.

•Gry: Teenagent (nowy)- 45 zł, płytkę KISS - 35 zł. Radek, tel. 076 8450744 (Polkowice).

•Kartę dźwiękową Shuttle Sound System 3D (zgodna z SB) na gwarancji - 65 zł. Dariusz Świątek, Bonara 8, 39-200 Dębica. Tel. 014 6776892.

•Gry Red Alert - 80 zł, Jack Orlando - 35 zł. Organy Casio CT-657 - 450 zł. Krzysztof Sielatycki, Pancernych 7, 64-100 Leszno. Tel. 065 529-47-36.

•Final Fantasy 7 - 100 zł; Dark Colony - 60 zł; Hexen 2 - 50 zł; Starcraft - 60 zł (plus koszta przesyłki). Grzegorz Guzik, tel. 022 651 88 01 (praca).

•Theme Park CD + podręcznik użytkownika - 30 zł. Civilization 2 PL CD + plakat + podręcznik użytkownika - 60 zł. Michał Waloch, Puławskiego 25, 66-100 Sulechów, tel. 068 385-22-21.

•486DX2/80 Mhz, 16 Mb Ram, FDD 1,44 Mb, HDD 210 Mb, SVGA, SB Pro 16 bit + głośniki 50 W, monitor kolor 14", mysz, klawiatura - 900 zł, z CDx24 - 1050 zł. Hubert Wysokiński, Wierzejski 17, 21-405 Zembry.

•Kartę muzyczną Logitech SoundMan Wave (wavetable, interfejs SCSI dla CD-ROM, bogate oprogramowanie) za 149 zł (do negocjacji). Sebastian Hyżyk, tel. 0603 204095, email:sebh@friko2.onet.pl.

•PC AMD K5 100 Mhz, 16 Mb Ram SIMM, 200 Mb HDD Caviar, FDD 1,44 Mb, CDx5, SVGA 1 Mb, karta muzyczna, mini-tower, mysz, klawiatura, głośniki, monitor 14" + filtr, W'95 na HDD. Wywoławczo 2000 zł. Jan Śniatecki, Brzozowa 5, 62-041 Puszczykowo.

•Gry: 11th Hour - 30 zł, Carries at War - 5 zł, Gene Machine - 40 zł, S id Meier's Gettysburg - 70 zł, King Maker - 15 zł, Police Quest - 10 zł, Police Quest Swat - 60 zł, Screamer - 35 zł, Speed Haste - 15 zł, Touche - 30 zł, ToonStruck - 65 zł, Warhammer Dark Omen - 80 zł, Wersal 1685 - 50 zł (oraz inne gry). Ceny do negocjacji. ???, Kołłątaja 26/28, Białystok, tel. 662-11-37.

•Grę Nowy TEENAGENT (35 zł). Krzysiek Suszyński, ul.Żytnia 32/39, 01-191 Warszawa tel. (022)6316360, e-mail: ksuszyns@friko4.onet.pl.

•Microsoft Home Essentials (3CD, po niemiecku): Word97, Works 4.0, Money97, IE, Encarta Weltatlas, Fussbal97 & mehr! + licencja, książka - 225 zł. Głośniki aktywne 30 W - 35 zł. MS Windows 95 PL + certyfikat, książka - 115 zł. 2 x 8 Mb EDO Ram SIMM - 50 zł. Pokrywam koszty przesyłki. Łukasz Rajzer, os. Puławskiego 9/19, 37-500 Jarosław, tel. 016 621-81-56.

•Płyta 486SX25 Mhz + procesor Intel - 50 zł. Ram 8x1Mb - 90 zł. Kontroler HDD/FDD - 40 zł. Karta graficzna - 60 zł. Za całość - 200 zł. Płyta 486DX2 80 Mhz + procesor + wentylator - 80 zł. Ram 8 Mb (2x4) - 90 zł. Kontroler HDD/FDD - 50 zł. Karta graficzna - 70 zł. HDD 100 Mb (skompresowany na 200 Mb) NEC - 100 zł. Monitor mono SVGA 14" - 100 zł. Za całość - 460 zł (kupującemu dołożę gratis płytę 386SX33 z procesorem). Ryszard Schubert, Śniadeckich 5/4, 86-300 Grudziądz, tel. 051 463-18-89.

•Gry: Liga Polska Manager 97 - 30 zł. Privateer, Strike Commander, Wings of Glory, Flippery - po 15 zł. 16 dyskietek Verbatim za 30 zł. Chip 3,5,7,8/97 - 2 zł/szt. Chip Special: 1-3/97 po 2 zł/szt. CDA 1-3/97, 2,5-8/98 bez CD - 2 zł/szt. CDA 1,2,6-8/98 z CD - 5 zł/szt. PCS 2,4,5/97 (bez dyskietek) - 1 zł/szt. PC World Computer:3-5/97 - 1 zł/szt. Enter CD 1,7,8/98 (bez CD) - 1 zł/szt. PC Magazine Po Polsku - 4/97, 4/98 - 1 zł/szt. Ceny do negocjacji. Marcin Gadziński, K. Miarki 11/4, 47-220 K-Koźle, tel. 077 83-88-64.

###Kupię

•Dysk twardy od 850 Mb wzwyż, dobrą kartę dźwiękową, płytę główną najlepiej P-100, po atrakcyjnych cenach. Michał Maryśka, Zadwór 93, 38-440 Iwonicz, tel. 0131 43504-65.

•Pilnie grę; Car & Driver firmy Electronic Arts. Wojciech Kula, Kamieniołom 14, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 033 118-503.

•Grę Ace of the Pacific. Cena do ustalenia. Jakub Wielgus, Bankowa 9/5, 59-300 Lubin. Tel. 076 844-13-25.

•CDA 1/96 z CD za 15 zł i Action Plus 1/98 za 5 zł. Jakub Baron, Piłsudskiego 32/99, 43-100 Tychy. Tel. 032 217-84-15.

•Grę Command: Aces of the Deep. Tomek, Szczecin, tel. 091 487-36-44.

•Broken Sword 2 - 50 zł lub zamienię za Test Drive 4. Mariusz Jabczyński, Koszalińska 22/7, 76-200 Słupsk, tel. 059 439-290.

•Grę BackPacker. Marta Bilewicz, Surowieckiego 12B/39, 02-785 Warszawa. Tel. 022 641-69-72, email: mb2@mi.ikp.pl.

•Gry: Railroad Tycoon i Transport Tycoon de luxe. Alex Honc, Abrahama 23, 84-100 Puck.

•ŚGK 1/94 za 4 zł i komiks Thorgall „Strażniczka kluczy". Tomasz Czapla, Płaka 4F/8, 42-580 Wojkowice.

•Joy (nowy) PC Sabre (4x fire, autofire, długi kabel) - 55 zł + 5 zł za przesyłkę. Norbert Krawczyk, Rembieszyce 9B, 28-366 Małogoszcz.

•Gry: Commandos BEL, Shadow Warrior, GTA, F-22 Air Dominance Fighter, Emergency, X-Files, Black Dahlia, Earth 2140. Rafał Kuźniar, tel. 0603 184487, email: adax@intertele.pl.

•CDA 5/98, stan idealny, cena do uzgodnienia. Maciej Korzep, Wojska Polskiego 31/7, 77-400 Złotów, tel. 067 263-21-32, email: tasior_m@friko4.onet.pl.

•Gry: Teenagent - 35 zł; Marco Polo - 20 zł, The Gene Machine - 40 zł; Ace Ventura - 60 zł, The Adventures of Hyperman - 35 zł; Quest for Fame - 38 zł, Fleet Defender Gold - 20 zł. Robert Krukowski, Noskowskiego 34, 51-611 Wrocław, tel. 071 3481338. Email: blobi@friko2.onet.pl.

###Zamienię

•Civilization 2 na Constructor. Jurek Kozera, Ks. Skorupki 82/4, 85-156 Bydgoszcz.

•Man of War z instrukcją - na jakąś fajną grę (albo sprzedam za 39 zł). Realms of Arkania - j/w. Interesuje mnie głównie Warcraft 2, MK Trilogy lub Diablo. Łukasz Woltmann, Powstańców Wlkp. 22/6, 70-110 Szczecin, tel. 091 9837929.

•Gry na dyskietkach: Duke Nuke'm 3D i Franko - na Nitro Raiders. Tel. 089 624-58-54.

•Grę na PSX: Wing Commander IV, Tobal 2, na CD-Audio: Blümchen „Verliebt" lub sprzedam za 55 zł. Janusz Wala, Kraszewskiego 4A/1, 44-200 Rybnik.

•10 CD z pism komputerowych na Street Fighter 2 lub FIFA98, NBA98, Quake, MK3, inne - ew. sprzedam za 60 zł. Rafał Modzelewski, al. Jana Pawła II 58/35, 37-450 Stalowa Wola.

•Jack Orlando PL na Earth 2140 PL. Daniel Wileński, Leśna 11/21, 07-320 Małkinia Górna, tel. 0217 55-714.

•Dark Reign i Gex na Starcrafta. Mariusz Skalmierski, Łączki Jagiellońskie 100, 38-472, L. Jagiellońskie.

•The Timetables of Technology i Space Station Simulator (lub The Third Dimensions) na grę Tomb Raider 1 lub 2. Katarzyna Kołpak, Sarnia 8, 15-536 Białystok. Tel. 085 7-434-599.

•Atari XE + stacja dysków 5,25", 18 dyskietek, joy, 2 cartridge, literatura etc. na Amigę 600 lub 1200. Piotr Szczepanik, Barty 31, 14-320 Zalewo.

•Civilization 2 PL CD, Theme Park CD na gry: Worms 2, Setlers 2, GTA, Theme Hospital, Beast & Bumpkins, Stone Axe. Michał Waloch, Puławskiego 25, 66-100 Sulechów, tel. 068 385-22-21.

###Nawiążę kontakt

•Klub Master werbuje nowych członków. Oferujemy comiesięczną gazetkę i nie tylko... Łukasz Gardzielewski, Leśna 2, 86-170 Nowe.

•Z Markiem z UPT i nie tylko, mam 20... lat, lubię seks wirtualny, pornogramy UFO-graficzne w naturze, komputerowe love-story, mortal-karate i nie tylko... ale podaj swoje namiary. Beata „Betty" Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko Zdrój. (red. ;-)).

•Z fanami starych gier na PC, a szczególnie Dune 2. Alex Honc, Abrahama 23, 83-100 Puck.

•Z osobami mającym problemy z Tomb Raider 2. Z lubiącymi programować przy użyciu komend DOSa. Bartłomiej Baron. Email: baron@friko5.onet.pl.

•Z osobami (głównie dziewczyny) lubiącymi gry FPP, symulatory oraz X-Files, UFO, filmy sf. Piotr Szczepanik, Barty 31, 14-320 Zalewo.

•Graf, mod - swap. 100% fast answer. Szukam Dungeon Master na PC. Marcin Masłowski, Dworcowa 10/5, 87-140 Chełmia.

•Szukam miłych ludzi przez e-mail. Interesuję się wszystkim co wiąże się z komputerami. Michał Skweres, e-mail: skweres@friko6.onet.pl.

###Forum

FORUM
•Zapraszam wszystkich na moją stronę poświęconą Quake'owi 2. Mody, klany i wiele więcej. Http://www.earthq.topnet.pl

•Szukasz tapety na swój pulpit, odwiedź stronę http://friko5.onet.pl/ka/baron1/Win95.htm

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) z dopiskiem POMOCNA DŁOŃ. Nad anonsem piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać lub kupić.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Wszystko o seksie

Let's talk about sex

Homo sum, humani nihil a me alienum puto - człowiekiem jestem, nic co ludzkie nie jest mi obce! Słowa tradycyjnie przypisywane Terencjuszowi, zamieszczone we wstępie (co w naturalny sposób czyni z nich motto bieżącej recenzji), nie pojawiły się tam przypadkowo. Mają one bowiem za zadanie stać się dla redakcji przeglądanego właśnie przez was czasopisma swoistą egidą! Dlaczego? Ano, z niezwykle prostego powodu - recenzowany multimedialny poradnik będzie niewątpliwie wydarzeniem nie tylko na rynku software! Nie dość precyzyjne? Uściślę: pamiętając o tym, jakie zamieszanie powoduje każdorazowo pojawienie się wydawnictw podobnych do tego opisywanego tutaj (nie tylko w wersji komputerowej) w naszej rzeczywistości, która jest zwyczajowo i „przekonaniowo" niezwykle konserwatywna (by nie powiedzieć: skostniała) - uzasadniona wydaje się obawa, iż zamieszczenie recenzji „tego czegoś", wywoła niezdrowe fascynacje z jednej, a moralne potępienie z drugiej strony widowni.

JACEK SMOLIŃSKI

Program, którym chciałbym się tutaj zająć dotyka bowiem niezwykle ważnej, lecz wciąż traktowanej w Polsce jak tabu dziedziny życia - sztuki miłości. I wprawdzie ów trudny i raczej „śliski" szlak pisania o tym zagadnieniu przetarła już niedawna recenzja Encyklopedii Seksu firmy Cartall, jednak zapewne i tak na produkt, który jest przedmiotem tego tekstu oczekuje burza... Tym bardziej, że, nie ukrywam, Wszystko o seksie - gdyż taką nazwę nosi recenzowany produkt - jest od poprzedniego znacznie... no, śmielszy. Pod każdym względem!

„Wszystko o seksie" jest w swej istocie kompendium wiedzy (choć nie tylko!) stworzonym i wydanym (w swej oryginalnej, angielskiej wersji) w roku 1995 przez Dorling Kindersley. Obecnie zaś, w prawie trzy lata po premierze angielskiej, za sprawą polskiego partnera DK - Optimus Pascal Multimedia, dzięki umiejętnemu (co staje się normą w przypadku tego „duetu") spolszczeniu, mamy okazję zapoznać się z poruszanymi tam zagadnieniami. Czy te trzy lata nie oznaczają jednak, że publikacja straciła w jakikolwiek sposób na aktualności? Nie sądzę. Zresztą - czymże jest kilka lat w porównaniu z zespoloną w jedno z dziejami człowieka historią seksu? Piętno czasu odbiło się wprawdzie na oprawie programu - standardowe dorlingowskie 640 x 480 oraz „ogromna" paleta 256-ciu kolorów (co ciekawe: wartości te wraz z upływem tygodni irytują coraz bardziej...) i wyraźnie zauważalna, a fatalna wręcz jakość (powiększonych) filmów. Jednak w tym akurat przypadku to nie „scenografia" jest najważniejsza! Wszelkie niedociągnięcia oprawy rekompensowane są zresztą i w całości przez naprawdę wygodny, wręcz naturalny (tradycyjnie dla wyrobów DK) interfejs i zawartość samego programu.

Zostawmy już jednak tak niewiele przecież znaczące - kiedy weźmiemy pod uwagę bogatą i odważną treść poradnika - rozważania na tematy ogólne i zajmijmy się jego wnętrzem.

zdrowego człowieka! To jednak tylko potwierdza tezę o wyjątkowym znaczeniu seksu w życiu dojrzałych, tak fizycznie, jak i emocjonalnie ludzi.

Ano właśnie - dojrzałych, a więc generalnie dorosłych. To bowiem właśnie do nich, co więcej: głównie do tych wszystkich, którzy już przeżyli „swój pierwszy raz" (choć fakt ów wcale nie dowodzi dojrzałości) skierowany jest ten tytuł. Kogo innego bowiem, jeśli nie właśnie aktywnych seksualnie, mogą naprawdę interesować odpowiedzi na pytania „czym prowokować partnera, który stracił zainteresowanie seksem?" lub „jak przedłużyć rozkosz?"?! Jednym z działów programu jest wprawdzie ABC seksu (anatomia, dojrzewanie płciowe, antykoncepcja...), jednak jest to jedynie część dużej „seksopedii" (ten skądinąd interesujący neologizm jest zrozumiały już na pierwszy rzut oka - to naturalnie encyklopedia, przewodnik po zagadnieniach seksu sensu stricte - pozycje podstawowe, zaawansowane, egzotyczne (sic!), rozmaite techniki seksualne; ale i nie brak tu wszelkich

Otóż pierwszą i jak mniemam najważniejszą informacją jest to, że „redaktorem technicznym" publikacji jest polski seksuolog z imponującą, bo ponad dwudziestoletnią praktyką, pani Anna Huber. To zaś dodatkowo upewnia co do niezbędnej programowi, jakby nie było w pewnym sensie po prostu edukacyjnemu, a miejscami wręcz instruktażowemu, ogromnej dawki rzetelności. Niezbędnej zaś tym bardziej, że często niepowodzenia w tej dziedzinie odbijają się, ba! - wręcz rujnują życie - teoretycznie zupełnie

powiązanych z nim, ściślej czy luźniej, zagadnień - aspektów psychologicznych, zdrowia (przegląd chorób wenerycznych; zagrożenie AIDS), teorii naukowych i tym podobnych). Wspomnieć choć w dwu słowach należałoby również o funkcji indeksu i Zagadnień pokrewnych, dzięki którym błyskawicznie docieramy do interesujących nas informacji. A już nawiasem mówiąc - co osobiście jest dla mnie istotne - mimo całej rzetelności i powagi, w niektórych hasłach, zwykle wówczas, gdy dementowane są stereotypowe, zakorzenione w świadomości ludzi, lecz zupełnie nieprawdziwe przekonania, dają się wyraźnie wyczuć iskierki... poczucia humoru! Czyżby autorzy

pamiętali o słusznym (moim zdaniem) mniemaniu głoszącym, iż powaga jest tarczą głupców?...

Jednak nie w samej części encyklopedycznej możemy zobaczyć najbardziej wartościową funkcję programu. Zgodnie bowiem ze swoją nazwą, „poradnik" ten (noblesse oblige) zawiera dział nazwany Interaktywny Doradca, który jest niczym innym jak... naszym prywatnym (choć komputerowym) seksuologiem! Diagnozuje on naszą seksualność za pomocą sześciu zróżnicowanych ankiet (łącznie 80 pytań) i określa stopień naszej, przykładowo, wiedzy ogólnej o seksie, motywacji seksualnej, zmysłowości... Następnie przedstawia wyniki na wykresie (profil seksualny) i - co najważniejsze - na podstawie uzyskanych informacji dobiera indywidualny kurs, którego zaliczenie (oczywiście prawdziwe: takie dla samego siebie) umożliwi wyzbycie się przykrych nawyków, nieuświadamianych do końca lęków i zahamowanie, a często wręcz zmianę naszej osobowości jako istoty seksualnej. W jakim celu? Odpowiedź: a czy istnieją ludzie, którzy nie chcieliby wyglądać atrakcyjnie i czerpać radości z dawania i otrzymywania przyjemności; odnosić satysfakcję z poczucia bliskości drugiej osoby i związanego z tym bezpieczeństwa? Oczywiście opcja ta posłużyć nam może (i zapewne niejednokrotnie posłuży) również po prostu do doskonalenia i uatrakcyjniania życia seksualnego. Dodajmy, że każda ze stworzonych tam ankiet zabezpieczana jest ustalanym przez użytkownika hasłem (choć partnerzy - gdy chcą - mogą porównywać swe ankietowe „profile"), więc nie ma obaw, że ktoś niepowołany wściubi swój nos w nasze najintymniejsze sprawy. W takim kraju jak Polska chodzenie do psychologa (przez wielu utożsamianych z psychiatrą) czy seksuologa jest powodem do wstydu i tematem tabu. Zapewne wielu z was ucieszy więc fakt, że tym razem dyskretny i fachowy seksuolog sam przyszedł do waszych domów!

Dokładnie temuż samemu celowi przysłużyć się może również „przegryzienie się" przez integralne przykłady problemów, z jakimi zetknęła się pani Huber w czasie swej wieloletniej praktyki. Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że również i w tym miejscu potwierdza się, że problemy związane z seksem dotyczą wszystkich ludzi. Widoczne to jest wyraźnie w jednym z kryteriów - wiek osób, którzy są bohaterami rozważań poszczególnych przypadków waha się od 18 do 50 lat...

I wreszcie, na koniec, spróbujemy odpowiedzieć na nasuwające się w naturalny sposób, a związane z tytułem programu, pytanie. Czy publikacja ta, aczkolwiek interesująca i najzwyczajniej w świecie użyteczna, rzeczywiście mówi „wszystko o seksie"? Czy te 120 minut zawartego w nim dźwięku, 41 filmów wideo (należy przy tym dobitnie zaznaczyć, że odważny sposób, w jaki ukazano osoby i pary to z całą pewnością erotyka, nie pornografia!), 62 animacje (wykorzystane w sytuacjach, gdy zdjęcia mogłyby stanowić pewne niebezpieczeństwo wstrząśnięcia widzem, chociażby w przypadku wyjaśniania „działania" erekcji), 655 haseł w indeksie, może pretendować do miana całości wiedzy o tej starej i obszernej jak samo życie dziedzinie?! Nie sądzę. Więcej nawet: jestem pewien, że nie! Nikt przecież nie jest w stanie jej objąć i usystematyzować. „Dziecko" Dorling Kondersley jednak (pojęcie „dziecko" nabiera w tym wypadku nieco głębszego znaczenia...) śmiało może być traktowane jako udana próba upowszechnienia wiedzy na temat najistotniejszych aspektów sztuki kochania.

Innymi słowy: ów multimedialny poradnik - owo „Wszystko o seksie" jest rzeczywiście tworem bardzo wartościowym i generalnie - naprawdę wartym poznania. Tym bardziej, że podjęty przezeń temat - w odróżnieniu od chociażby recenzowanej przeze mnie ostatnimi czasy Wyprawy do wnętrza Ziemi (tych samych autorów) - bez cienia wątpliwości dotyczy bezpośrednio nas wszystkich! ■

3D-ACTION

Producent: Dorling Kinderley / Optimus Pascal Multimedia

Wymagania: Win 3.1x / 95, 486DX33, 8MB RAM, SVGA, karta muz

Dystrybutor: Optimus SA tel. (018) 437797

Internet: http://www.opm.pl

INFO

Dancing Baby CD Player

Efektowny odtwarzacz

Programów odtwarzających płytki audio jest mnóstwo. Przeważnie tego typu funkcja jest jedną z wielu dostępnych, a w dodatku odtwarzarka muzyczna może pochwalić się odczytywaniem innych typów plików dźwiękowych (mp3, s3m, xm itp.). Jestem pewna, iż większość użytkowników nieco „się zaskoczy" na wieść, że istnieje odtwarzacz płyt kompaktowych, któremu poświęcono jedną płytkę CD.

Agnieszka Siejka

A cóż to za monstrum?" - zapewne spytacie, i w ogóle po co komu taki kombajn, który służy „tylko" do odczytywania płytek audio? Użycie cudzysłowu przy wyrazie „tylko" w w/w zdaniu było jak najbardziej celowym posunięciem. Program Dancing Baby CD Player nie tylko czyta muzyczne dane, lecz również usiluje graficznie przedstawić słuchaczowi zawartość jakichkolwiek płytek jakiegokolwiek zespołu (wykonawcy/czyni) i wydobywające się z komputerowych głośniczków dźwięki. Jakiś czas temu zaprezentowano mi w zaufanym gronie bardzo przyjemny screensaver, którego cały urok polegał na wyświetlaniu podczas sesji „wypoczynkowej" monitora tańczącego bobasa w pieluszce. Postać malucha wymodelowano jako obiekt 3D, natomiast jego ruchy poddano płynnej animacji. Jakież było moje (miłe) zaskoczenie, gdy ujrzałam płytkę z takim samym bobasem na okładce oraz tytułem „Dancing Baby CD Player", po którego przeczytaniu wszystko się wyjaśniło.

Tańczący bobas zmienił profesję i zamiast bawić się w wygaszacza ekranu, przyjął na siebie rolę odgrywacza płytek audio, jednocześnie zabawiając słuchającego swymi pląsami na ekranie w takt odtwarzanej muzyki. Trudno sobie wyobrazić, iż będzie on w stanie umiejętnie dostosować się do tego, co wydobywa się z głośników, tym bardziej, że krok taneczny pozostaje wciąż ten sam (bez względu na rodzaj odgrywanej melodii). Dostępne opcje pozwolą nam jednak trochę „ukompatybilnić" te dwa elementy - i przyznam, iż udaje się ów manewr wykonać w większości przypadków. W rzeczywistości do wyboru mamy kilkadziesiąt rodzajów tańca, figur tanecznych bądź też nie związanych z tą formą artystycznego wyrazu filmików, w których główną rolę odgrywa nasz wyrenderowany milusiński. Animacje malca pozbawione są wszelkiego typu niemiłych „zaciachów", „zgrzytów" czy przeskoków, dzięki czemu podziwianie na ekranie jego pląsów pozostaje niczym nie zakłócone (chyba że porysowaną płytką audio).

Rodzaje tanecznych kroków, a właściwie ich stateczne obrazy, widzimy z boku ekranu, którego centralna część zajęta jest przez wizerunek bobasa. Wybierając jeden z dostępnych trybów tanecznych, musimy jeszcze zadecydować o trybie wyświetlania, czyli sposobie, w jaki będziemy mogli podziwiać cały obraz. Jeśli pozostawimy ową opcję w formie niezmienionej, po uruchomieniu programu popisy dzidziusia (dziwne, że nie ma on konkretnego imienia, np. Andrew) oglądać będziemy na niewielkiej przestrzeni ekranu, z jednoczesnym widokiem na cały panel sterowania, czyli z listą dostępnych animacji z boku ekranu oraz innymi „buttonami" służącymi do zarządzania aplikacją. Jeśli natomiast klikniemy na widoczną, świecącą dyskotekową kulę (dominowały one w latach 70-tych w najbardziej ekskluzywnych lokalach tego typu), otrzymamy pełnoekranowy widok na maleństwo, obok którego obracać się będzie wspomniana, nieco zapomniana już przez „dancingowców" kula. W opcjach dodatkowo możemy nieco „namieszać", by w wyniku swych działań, przy pełnoekranowym trybie wyświetlania można było ujrzeć jednocześnie trzech bliźniaczo podobnych, podrygujących malców (oczywiście z towarzyszeniem świecącej kuli).

Końcowy efekt jest naprawdę zabawny; tym bardziej, że do wyboru mamy dość sporą liczbę filmów. Dziwne natomiast jest to, że nie wszystkie dostępne animacje od razu po instalacji programu są widoczne na pasku wyboru - musimy je niestety „ręcznie" zainstalować, tak by program je „zobaczył". W każdym razie wybór jest naprawdę dość pokaźny, wzbogacony o możliwość ściągnięcia najnowszych animek ze strony twórców programu, którzy nie poprzestają na tanecznej edukacji malca i starają się wpajać w niego najnowsze trendy. Z drugiej strony widać, iż niektórzy projektanci wyznają zasadę, że nie tylko tańcem człowiek żyje, o czym możemy się przekonać podziwiając filmy zupełnie odbiegające od muzycznego tematu. Przykładem jest tutaj chociażby nasz milusiński z butelką wody ognistej w dłoni, z papierosem w nie rozwiniętych jeszcze ustkach (na 100% bezzębnych) i zataczający się jak profesjonalny tropiciel węży. Na mój gust powinna z jego gardzieli wydobywać się jeszcze radosna przyśpiewka typu „Góraluuuu, czy ci nie żaaal...", aby dopełnić niegrzeczny wizerunek „bohatera", który oglądany po raz pierwszy jest dość zabawny (po raz drugi czy trzeci też, ale w końcu musi się znudzić).

Dużym mankamentem, przynajmniej w moim odczuciu, jest wręcz wymuszenie na użytkowniku wprowadzenie płytki audio do czytnika, w przypadku gdy chcemy ujrzeć pełną, wybraną przez nas animację bobasa. Jeśli nie spełnimy wymagania, podczas wciskania „play" gość w pieluszkach przesunie się jedynie o jedną, marną klatkę, a my zamiast efektownego tańca ujrzymy komunikat, iż bez muzyki ani rusz. Jeśli akurat pod ręką nie mamy ani jednego kompaktu, możemy podejrzeć „aviki" bez uruchamiania programu, korzystając z systemowego odtwarzacza wszelkiej maści „multimediów". Ale to już nie to samo, więc lepiej podziwiać możliwości nóg małej postaci z poziomu aplikacji z towarzyszeniem naszych ulubionych muzycznych dźwięków.

Program wywołał we mnie raczej pozytywne odczucia, tym bardziej, iż posiadanie tego typu odtwarzacza płytek muzycznych jest dość kuszącą perspektywą. Pod warunkiem oczywiście, iż w trakcie słuchania muzyki nie wykorzystujemy komputera do innych zadań (np. wpisując słupki liczb do Excela), a CD-ROM, karta dźwiękowa oraz głośniczki mają wolne moce przerobowe. W takim przypadku nie widać powodów, aby i monitor pozostawał bezczynny - niech rozpocznie prezentację wesołego bobasa w równie wesołych pląsach, które po naszej niewielkiej ingerencji całkiem nieźle dostosowują się do rytmu odtwarzanych dźwięków. ■

CD-ACTION

Producent: AtomicMedia

Wymagania: Win 95/98/NT, 16 MB RAM, CD, karta muz

Dystrybutor: AtomicMedia

Internet: http://www.dancingbaby.com

INFO

English Translator Inteligentny System Tłumaczący

Extra Terrestrial, czyli Pozaziemski

Czy zdarzało się Wam spojrzeć na pudełko jakiegoś nowego programu użytkowego, przeczytać jego nazwę i podtytuł i... wpaść w panikę?! Mnie się zdarzyło. Jeden raz. W przypadku właśnie recenzowanego produktu... Na widok English Translator (Inteligentnego Systemu Tłumaczącego) oblał mnie zimny pot, a po plecach zaczęły nerwowo przechadzać się mrówki. Dlaczego?

JACEK SMOLIŃSKI

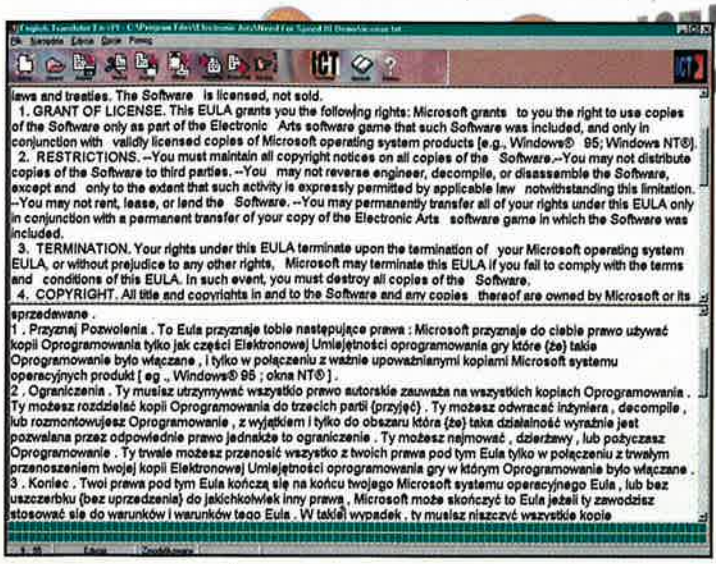
Ano, wspomniawszy w mgnieniu oka doświadczenia z komputerowymi „tłumaczami", które zwykle wbrew szumnym zapewnieniom swych twórców okazywały się po prostu zbyt mało „bystre", już wtedy zacząłem się zastanawiać, co też będzie można nowego na ten temat napisać. Lecz - jak się okazało - niesłusznie: pisać bowiem o produkcie Techlandu można sporo. Czy jednak zawsze dobrze? No cóż, niewątpliwie interesujący problem... jednak odpowiedzi na powyższe pytanie nie są domeną wstępu - próbą ich udzielenia zajmiemy się dopiero w rozwinięciu.

Najpierw jednak szczypta historii. English Translator bowiem jest efektem (czy finalnym?) blisko dwuletniej pracy zespołu językoznawców - ludzi, którzy stawili czoło jednemu z najbardziej wymagających wyzwań: „zracjonalizowania" języka. Ich celem było stworzenie programu, który umożliwiłby zrozumienie danego „narzecza" nawet tym, którzy nigdy wcześniej się z nim nie spotkali. To ostatnie wprawdzie nie dotyczy chyba nikogo - ten akurat system zawiera algorytmy tłumaczenia z i na popularniejszy język dzisiejszych czasów - angielski, ale... Oczywiście tym drugim niezbędnym do tłumaczeń językiem jest - pewnie z racji tego, że twórcy ET „mają wrodzone" obywatelstwo polskie - „nasza mowa ojczysta". Jednym słowem: pod hasłem inteligentny system tłumaczący kryje się „prawie człowiek, znający i potrafiący konwertować jeden w drugi obydwa te języki". Hm, czy na pewno? Ano właśnie: niewiele dobrej woli potrzeba, by z pełnym zaangażowaniem móc spierać się o zasadność, czy wręcz sens działania językoznawców-programistów w chwili, gdy komputery są jedynie „bezdusznymi" (czy raczej: „bezintuicyjnymi") machinami. To przecież właśnie intuicja, obok doskonałej znajomości obydwu języków, jest tym, co cechować winno warsztat osoby mieniącej się tłumaczem. A niestety mnogość homonimów w języku tak angielskim, jak i polskim, oraz istniejące w każdym języku zwroty właściwe tylko dla niego samego - idiomy (nie wspominając już o tym, że języki te należą do różnych „rodzin"), sprawiają, że jak na razie (do czasu stworzenia komputerów „inteligentnych" i co więcej - „emocjonalnych") opracowanie algorytmów, które umożliwiałyby wierne, to jest takie, które w pełni wyrażałoby zamysł autora, tłumaczenie, pozostaje w sferze marzeń.

Jaki jest zatem efekt starań tego niewątpliwie ambitnego sztabu autorów ETIST, jeżeli i tak nie sposób stworzyć czegoś, co rzeczywiście dokładnie tłumaczy? Ano, program, który zbliżając się wyraźnie do powyższego celu, wytycza dróżki dla kolejnych dzieł tego typu. No i pięknie. Co jednak może on zaoferować już teraz, tym wszystkim, którzy pragnęliby zrozumieć tekst w języku dlań obcym?! Przede wszystkim umożliwi im (przy odrobinie dobrej woli... i szczypcie wyobraźni) pojąć istotę tłumaczonego tekstu. Oczywiście tekst ten stać będzie na bardzo krzywych nóżkach, od błędów stylistycznych, bal - nawet gramatycznych, może być gęsto, a jednak to nie umniejsza faktu, iż stanie się one - mniej lub bardziej lecz zawsze - zrozumiały. Aby dodatkowo „urozumnić" tłumaczenie, użytkownik (orientujący się co nieco w niuansach języka angielskiego) może zrezygnować z domyślnego „kontekstowego automatycznego" na „kontekstowy ręczny", gdzie program będzie pytać o formę, jaką ma zastosować w danej sytuacji językowej. (Przy tłumaczeniu automatycznym ET ogranicza się - w wypadku zaistnienia wątpliwości, czyli w większości przypadków - do podania w nawiasie przykładowo drugiego najpowszechniejszego znaczenia homonimu.) Minusem tego ostatniego trybu jest - niestety - konieczność poświęcenia dużej ilości czasu na przetłumaczenie długiego tekstu. Jednak i w tym przypadku autorzy przybyli na ratunek nieszczęsnemu, zagubionemu klientowi. Kierowani chęcią pomocy, umieścili na płycie z Translatorem największy (bodajże) obecnie słownik polsko-angielski i angielsko-polski. Zawarte w nich ilości odpowiednio 80.000 i 130.000 wyrazów (na podstawie których rozpoznawalne są inne zwroty i złożenia) prawdziwie imponują każdemu, kto miał styczność z komputerowymi słownikami. Nie powinno być również problemów z wyrazami typu „does" - program stwierdzając, iż jest to forma trzeciej osoby liczby pojedynczej, odeśle niedoświadczonego użytkownika do słownikowego czasownika „do". Ale jednak mam pewną uwagę, co do jakości tego podprogramu - brakuje mi w nim przykładów zastosowań homonimicznych zwrotów...

Ale wróćmy do tłumaczeń, tak tych automatycznych, jak i tych ręcznych. English Translator sam w sobie również zawiera podobny w działaniu do interwencji ludzkiej ręki (i rozumu) filtr: w sytuacji bowiem, gdy tekst, który zamierzamy „przekonwertować" cechuje się słownictwem specjalistycznym (profile: ekonomiczny, prawniczy, medyczny i tym podobne), wystarczy zaznaczyć określony profil tekstu. Dzięki temu słowo na przykład „driver" może zostać przetłumaczone bądź jako „kierowca" (bez specjalistycznego profilu), bądź też jako „sterownik" (ukierunkowanie informatyczne)! Oczywiście nie sposób i w tym przypadku powierzyć ostatecznego „szlifu" tekstu samemu komputerowi: jako bowiem, że dostępna jest obecnie wersja (dopiero!) 1.1 - program popełnia błędy również i w zwrotach, jakie powinny zostać przetłumaczone właściwie (bądź pozostawione w spolszczonej formie). Ot, chociażby w przypadku „download", które zastępowane jest potworkiem językowym „ładować dolny"... A jeśli jesteśmy już przy przykładach tłumaczeń, delikatnie mówiąc, chybionych, nie sposób nie wspomnieć o zwrocie, który odbił się głośnym echem w redakcji: „Ale to jest więcej ewolucyjnego tytułu niż rewolucyjny jeden. Ale dla Bohaterów orzecha jak siebie, ja jestem narząd ssawczy dla gry w ten sposób." - cytat z materiałów prasowych pewnej gry. Gwoli prawdzie jednak, trzeba przyznać, że wybraliśmy tekst, który po prostu nie nadaje się do tłumaczenia w komputerowy sposób: przecież alegorie i metafory nie mogą być przekładane dosłownie. Inna rzecz, że w tym przypadku jakby zabrakło owej wychwalanej „kontekstowości" systemu. Zaś jako zupełną ciekawostkę przytoczę fakt, że program w swej pierwotnej wersji tłumaczy angielskie „and" (w formie znaku „&") na... „&". Cóż. To jednak można poprawić.

Czy można zatem w kilku krótkich zdaniach podsumować program tak złożony i ambitny, a zarazem tak rozbrajająco nieporadny jak English Translator? No cóż. Spróbujmy. A zatem nasz Inteligentny System Tłumaczący jest z całą pewnością krokiem we właściwym kierunku na drodze ewolucji komputerowych tłumaczy. Co więcej, śmiem twierdzić, że niewiele już można „wycisnąć" z obecnego „niemyślącego" sprzętu. Zapewne dlatego też właściwą ścieżką (wybraną zresztą przez twórców) jest tłumaczenie kontekstowe, czyli określające znaczenie wyrazu za pomocą jego pozycji w zdaniu i znaczenia wyrazów sąsiednich. I teraz wypada czekać na kolejne odsłony (czyli kolejne numerki przy nazwie) ET, które, być może, będą coraz bardziej rozszerzać wpływ kontekstu na dane słowo (przykładowo poprzez „nauczenie" komputera coraz to dłuższych fraz), usprawniać algorytmy doboru określeń, szlifować składnię zdań... Jednak już w tej chwili - mimo wszystkich mankamentów i „śmiesznostek" - polecam tego „pozaziemskiego" wszystkim, którym przydatne okazać się może błyskawiczne przetłumaczenie tekstu z angielskiego na polski i na odwrót - on jest tu najlepszy... Chociażby z tego powodu, że - jak na razie (zapewne) - nie zagraża mu konkurencja. ■


laws and treaties. The Software is licensed, not sold.
1. GRANT OF LICENSE. This EULA grants you the following rights: Microsoft grants to you the right to use copies of the Software only as part of the Electronic Arts software game that such Software was included, and only in conjunction with validly licensed copies of Microsoft operating system products (e.g., Windows® 95; Windows NT®).
2. RESTRICTIONS. --You must maintain all copyright notices on all copies of the Software.--You may not distribute copies of the Software to third parties. --You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the Software, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation. --You may not rent, lease, or lend the Software. --You may permanently transfer all of your rights under this EULA only in conjunction with a permanent transfer of your copy of the Electronic Arts software game in which the Software was included.
3. TERMINATION. Your rights under this EULA terminate upon the termination of your Microsoft operating system EULA, or without prejudice to any other rights, Microsoft may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the Software.
4. COPYRIGHT. All title and copyrights in and to the Software and any copies thereof are owned by Microsoft or its

sprzedawane .
1 . Przyznaj Pozwolenia . To Eula przyznaje tobie następujące prawa : Microsoft przyznaje do ciebie prawo używać kopii Oprogramowania tylko jak części Elektronowej Umiejętności oprogramowania gry które (że) takie Oprogramowanie było włączane , i tylko w połączeniu z ważnie upoważnianymi kopiami Microsoft systemu operacyjnych produkt [eg ., Windows® 95 ; okna NT®] .
2 , Ograniczenia . Ty musisz utrzymywać wszystkio prawo autorskie zauważa na wszystkich kopiach Oprogramowania . Ty możesz rozdzielać kopii Oprogramowania do trzecich partii (przyjęć) . Ty możesz odwracać inżyniera , decompile , lub rozmontowujesz Oprogramowanie , z wyjątkiem i tylko do obszaru która (że) taka działalność wyraźnie jest pozwalana przez odpowiednie prawo jednakże to ograniczenie . Ty możesz najmować , dzierżawy , lub pożyczasz Oprogramowanie . Ty trwale możesz przenosić wszystko z twoich prawa pod tym Eula tylko w połączeniu z trwałym przenoszeniem twojej kopii Elektronowej Umiejętności oprogramowania gry w którym Oprogramowanie było włączane .
3 . Koniec . Twoi prawa pod tym Eula kończą się na końcu twojego Microsoft systemu operacyjnego Eula , lub bez uszczerbku (bez uprzedzenia) do jakichkolwiek inny prawa , Microsoft może skończyć to Eula jeżeli ty zawodzisz stosować sie do warunków i warunków tego Eula . W takiej wypadek , ty musisz niszczyć wszystkie kopie

Producent: Techland	
Wymagania: Win95 (98), NT 4.0 (5.0), 16 Mb RAM, Pentium 90	**Dystrybutor:** Techland tel.(064) 347813
Internet: http://www.techlandsoft.com	

INFO

Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci

Ortografia dla pierwszaka

Każdy, kto ma już za sobą naukę w szkole podstawowej i średniej, wie, że ortografia nie jest dziedziną wiedzy szczególnie przez uczniów lubianą. Na dodatek reguły ortograficzne języka polskiego nie należą do najłatwiejszych. Niestety nikt jeszcze nie wymyślił sposobu na ułatwienie nauki tego przedmiotu i do chwili obecnej wiedzę na ten temat zdobywa się na dwa sposoby: poprzez zapamiętywanie określonych wyrazów oraz przez przyswojenie zasad pisowni.

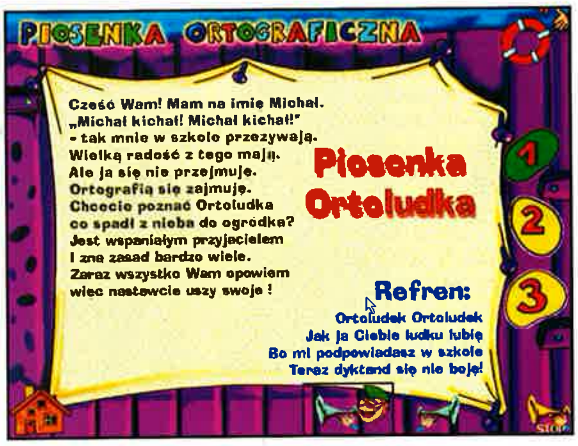
KRZYSIEK KALISZEWSKI

Najmłodsi odbiorcy (dzieci z pierwszych klas szkoły podstawowej) z pewnością nie będą wkuwały zawiłych reguł języka polskiego, toteż w ich przypadku jedynym sposobem jest zastosowanie pierwszej metody (tzn. uczenia „na pamięć"). Do tego właśnie służy program firmy Albion „Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci". Autorzy przyjęli najbardziej sensowną chyba metodę nauczania: dotrzeć do jak najmłodszego odbiorcy. W tak wczesnej młodości zapamiętuje się najwięcej. Na szczęście program unika również zbędnego dydaktyzmu, który odstrasza dzieci od nauki, zamiast do niej zachęcać. Zamiast tego

oferuje w miarę atrakcyjne rozrywkowo krzyżówki, rebusy, komiksy i zgadywanki uczące reguł ortografii, piosenki i wierszyki itd.

Uwagę zwraca duża ilość zadań i ćwiczeń, co nie zdarza się często w tego typu programach. Zwykle autorzy ograniczają liczbę zadań, argumentując, że „dziecka nie można zarzucić masą ćwiczeń", co jest o tyle bez sensu, że nikt nie zmusza użytkownika do wykonania wszystkich dostępnych w programie ćwiczeń podczas jednej sesji, co zdarzało się w kilku aplikacjach edukacyjnych dla najmłodszych. „Multimedialny słownik ortograficzny" zawiera ponad pięćset ćwiczeń i ilustracji oraz dwa i pół tysiąca haseł, przy czym są one dość zróżnicowane, więc nie ma mowy o monotonii i związanej z nią nudzie.

Warto zwrócić uwagę na formę omawianej aplikacji. Mimo niezbyt atrakcyjnego pudełka sam program prezentuje się dość efektownie. Grafika wreszcie nie jest toporna, do czego przyzwyczajało nas wiele polskich produkcji, ani też nie straszy jakimiś abstrakcyjnymi kompozycjami, które mimo swojego (moim zdaniem - wątpliwego) artyzmu dzieci raczej zniechęcają. Ilustracje prezentują „klasyczny" styl i miłą kolorystykę, a całość uatrakcyjniają elementy animowane. Całe szczęście, że graficy Albionu znają się na rzeczy i animacje nie wyglądają jak dodane na siłę, co do tej pory również zdarzało się w wielu polskich (choć nie tylko) wydawnictwach. Tutaj wszystko do siebie pasuje i jedyne, do czego mógłbym się ewentualnie przyczepić, to nijakie efekty dźwiękowe. Uwagę zwraca również interesująca forma ćwiczeń - komiksy, piosenki i wierszyki, które zapadają w pamięć znacznie łatwiej niż suche regułki. Ostatecznie nie bez znaczenia jest prostota obsługi. Twórcy zrezygnowali z klasycznego menu na rzecz animowanych elementów ilustracji odpowiadających za poszczególne opcje, co dla potencjalnego użytkownika jest propozycją zdecydowanie ciekawszą niż choćby



najatrakcyjniej wykonane „normalne menu".

Podsumowując program, mogę stwierdzić, że spełnia on wszelkie wymagania, jakie stoją przed tego typu aplikacjami. Wbrew pozorom wydawnictwo edukacyjne dla najmłodszych odbiorców nie jest tak łatwo zrobić, gdyż w tej dziedzinie równie łatwo o produkt, który zachęci młodego odbiorcę, jak i o taki, który go zrazi, a przecież nauka ortografii razi z samego założenia i przed programem stoi trudne zadanie zmiany tej sytuacji. „Multimedialny słownik ortograficzny dla dzieci" bez problemów wywiązuje się z tego zadania. ■

Producent: Albion Multimedia

Wymagania: Windows 3.1, 95, 486DX, 16 MB RAM

Dystrybutor: Albion Multimedia tel. (071) 344 21 01

Internet: http://www.albion.com.pl

INFO

Jeśli programy do nauki języka angielskiego to tylko

THE LANGMaster SERIES®

Dostępny również na DVD ROM

199 zł.

199 zł./1 PACK

299 zł./1 KIT

NOWOŚĆ!

THE HEINEMANN TOEFL® practice Course & preparation Tests

Wyjątkowy zestaw programów zapewniający efektywne przygotowanie do egzaminu TOEFL. Wspaniały materiał dydaktyczny dla osób posługujących się językiem angielskim na poziomie zaawansowanym. Przygotowane w technologii Dual Publishing (współpraca z internetem).

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

ENGLISH in Action

NOWOŚĆ!

Rewelacyjne multimedialne i interaktywne słowniki, kursy oraz testy języka angielskiego na płytach CD-ROM/DVD-ROM • Największa i najatrakcyjniejsza oferta dostępna na rynku • Najbardziej zaawansowane technologicznie produkty • Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień • Satysfakcja gwarantowana.

Dystrybucja:

TCH Components Warszawa
tel. (022) 646 00 33
(022) 48 71 72
http://www.tch.com.pl

ARD-SOFT Warszawa
tel. (022) 863 22 59
(022) 863 79 56

EXE Wrocław
tel. (071) 353 70 02
(071) 353 70 06

FF COMPUTERS
Sprzedaż bezpośrednia
http://www.ffcomp.com.pl
tel. (033) 18 55 99
(022) 660 51 01

DHO Warszawa
Dystrybutor programów
tel. (022) 628 53 21
(022) 628 84 95

Sklepy VOBIS Microcomputer
na terenie całego kraju

MAG Kraków
tel. (012) 634 48 07
(012) 634 51 11

Zostań naszym Partnerem!

Produkcja w Polsce:
DD KOMPUTERY - EPA Polska • ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom • tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36 • e-mail: ddkomp@epaonline.com
www.epaonline.com/poland

Historia sztuki

Sztuczna sztuka

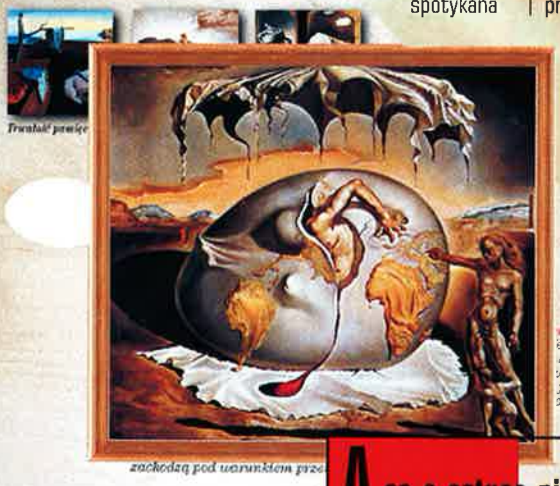
Kiedy we Wrocławiu prezentowana była wystawa grafik Salvadora Dali, zaobserwowałem (i podsłuchałem) na ulicy następującą scenkę: dwóch młodych ludzi przechodziło obok bilboardu promującego wystawę (świetny plakat Eugeniusza Geta-Stankiewicza), który najwyraźniej przykuł uwagę jednego z nich - „Eee... co to za film", zapytał młodzieniec towarzysza - „Nie wiem, chyba jakaś kicha" - odparł zapytany, po czym obaj zniknęli w tłumie.

JAN JANKOWSKI

W tym samym czasie pod wrocławskim ratuszem, w którym na chwilę zagościła sztuka genialnego Hiszpana, kłębił się tłum spragnionych obcowania z nią ludzi. Przeważali studenci, młodzież, nie brakowało również starszych. Przyjechali z całej Polski. Przyciągnęło ich to samo nazwisko, które dwóm młodym ludziom z niczym się nie kojarzyło.

Co wynika z powyższych migawek? Można wyciągnąć na ich podstawie różne wnioski, jednak pozostawmy ten trud socjologom. Ograniczę się tylko do jednego: wielu młodych ludzi nigdy nie było w galerii, teatrze, filharmonii, nigdy nie przeczytało książki (poza szkolnymi lekturami) i w ogóle niewiele wie o sztuce, natomiast trudno byłoby znaleźć piętnastolatka, który nie grał w Quake, Mortal Combat lub inną „mocną gierę". Proszę mnie źle nie zrozumieć - nie mam nic przeciwko grom komputerowym (deathmatch w Quake, to jest to!), jednak nie powinny stanowić wraz z oglądaniem telewizji jedynych form rozrywki. Mogę się założyć, że wielu spośród odwiedzających wystawę grafik Salvadora Dali to użytkownicy komputerów, którzy nie stronią również od gier, znaleźli jednak czas i ochotę na kontakt ze sztuką w jej tradycyjnej formie. Z myślą o nich powstała „Historia sztuki" wydawnictwa Cartall, jak dotąd jedna z nielicznych na polskim rynku multimedialnych encyklopedii poświęconych sztuce. Jest to wydawnictwo popularne, adresowane, jak sądzę, przede wszystkim do uczniów szkół średnich oraz wszystkich tych, którzy pragną zdobyć ogólną wiedzę o trendach panujących w sztuce europejskiej od jej początków (malowidła naskalne!) aż po wiek XX.

Opakowanie produktu wygląda imponująco: sporych rozmiarów białe pudło zaopatrzone w ładną, starannie zaprojektowaną winietę. W środku znajduje się płytka z programem... i właściwie nic więcej. Po włożeniu „cedeka" do napędu ujawnia się ogromna, rzadko dziś spotykana zaleta - „Historia sztuki" nie wymaga instalacji na twardym dysku, uruchamiamy ją bezpośrednio z CD, co w ogromnym stopniu oszczędza czas i zajętość HD (brawo!). Nie minęły zatem nawet dwie sekundy od momentu dehermetyzacji opakowania, a program już działa. W tego typu aplikacjach (multimedialne encyklopedie, leksykony, albumy itp.) sporym problemem jest stworzenie wygodnego systemu przeglądania i wyszukiwania interesujących użytkownika tematów. Dotychczas nie zdarzyło mi się trafić na idealne rozwiązanie, jednak widziałem kilka przykładów bardzo dobrych i kilka tragicznych. Interfejs „Historii..." umieściłbym tuż powyżej środka mojej skali porównawczej - wprawdzie nie zachwyca ani atrakcyjnością wizualną, ani funkcjonalnością, ale można się do niego szybko przyzwyczaić i w miarę wygodnie nim posługiwać.



Chyba największe zastrzeżenia budzi brak zakładek umożliwiających szybki powrót do wybranych zasobów programu - coś w rodzaju opcji znanej z windowsowego helpa lub przeglądarek WWW. Nawigacja staje się męcząca, gdy pragniemy przypomnieć sobie obraz widziany np. dziesięć „ekranów" wcześniej - musimy albo dziesięciokrotnie użyć funkcji powrotu do poprzedniej lokacji, albo powrócić do punktu wyjścia i przejść całą ścieżkę od początku. Powyższą niedogodność w pewnym stopniu rekompensuje solidnie zaprojektowana funkcja „szukaj", umożliwiająca odnajdywanie nazw epok i nazwisk artystów (niestety, nie można już poszukiwać tytułów pojedynczych

A co o sztuce piszą niektórzy gracze?

- Barak, burak, czy jak mu tam to kierunek w sztuce
- Picasso swe trójkątno-okrągłe, za przeproszeniem, obrazy malował kwadratowym pędzlem, dlatego nie zawsze mu wychodziły
- Michał Anioł malował sobie po ścianach kaplicy Sykstyńskiej
- Reprodukcję obrazu namalował Gierymski
- Rubens malował bez ubrania
- Przez uderzenia pędzlem malarz uzyskuje smutek na twarzy modelki
- Matejko malował pod Grunwaldem
- Leonardo da Vinci przed namalowaniem portretów kroił ludzi, aby zapoznać się z budową ich ciała
- Matejko namalował „Bitwę pod Grunwaldem" chociaż ani razu jej nie widział w telewizji

(wszystkie cytaty są autentyczne i pochodzą z wypracowań szkolnych)

dzieł sztuki), ale najważniejszym argumentem przemawiającym za funkcjonalnością programu jest przemyślana i usystematyzowana struktura zgromadzonych materiałów. Użytkownik może poznawać historię sztuki na kilka sposobów: po pierwsze odbywając wędrówkę poprzez kolejne epoki, po wtóre korzystając z galerii obrazów i galerii budowli i wreszcie na własną rękę, czyli wyszukując nazwiska konkretnych artystów. Osobiście polecam pierwszą metodę - jest co prawda czasochłonna, jednak wrażenia wyniesione z takiej podróży są najbardziej fascynujące, a wiedza w ten sposób zdobyta - najpełniejsza.

Skoro „rozprawiłem" się już z interfejsem (jeszcze raz podkreślam - nie twierdzę, że jest zły), pora przejść do zawartości merytorycznej programu. Składają się na nią przede wszystkim reprodukcje dzieł sztuki oraz zdjęcia i przestrzenne modele budowli. Trochę zdziwiły mnie niewielkie rozmiary zdjęć prezentowanych na ekranie, więc sprawdziłem objętość danych zawartych na CD. Okazało się, że wprawdzie aplikacja szczelnie wypełnia całą płytę (ok. 650 MB), to jednak tylko ok. 75 MB przypada na reprodukcje, ok. 95 MB na animacje, ok. 185 MB na nagrania komentarzy, zaś całą resztę zajmuje engine programu. Stosunek tych wielkości jest zastanawiający i mam wrażenie, że niewielkie rozmiary reprodukcji zostały wymuszone niezbyt ekonomiczną konstrukcją samej aplikacji. Również tym razem muszę zastrzec - wybór i jakość materiałów ikonograficznych zawartych w Historii sztuki stoją na bardzo dobrym poziomie, moje narzekania wynikają zaś z wrednej natury recenzenta i należy je rozumieć następująco: program jest dobry, ale mógłby być jeszcze lepszy (a który nie mógłby?).

Obcowanie ze sztuką samo w sobie może być przyjemnością, jednak w większości muzeów sporą atrakcją jest możliwość skorzystania z fachowej pomocy przewodnika. Podobnie dzieje się w świecie Historii sztuki i trzeba podkreślić, że w tym wypadku rolę przewodników wzięli na siebie doskonali fachowcy z Muzeum Sztuki w Łodzi, którzy opracowali warstwę informacyjną programu, na którą składają się notki i nagrania dźwiękowe omawiające całe epoki, prądy i poszczególne dzieła sztuki. Ten element programu jest moim zdaniem nieskazitelny (nie znajduję żadnych usterek czy krytycznych uwag pod adresem opracowania tekstowego lub poziomu technicznego nagrań). Lektorzy bardzo wyraźnie czytają interesujące i wartościowe informacje przygotowane przez ekspertów, a producenci dźwięku zapewniają należytą jakość odsłuchu. Być może mógłbym znów narzekać na skrótowość opisów, jednak pamiętajmy, że jest to program popularny, adresowany do odbiorców w różnym stopniu „wyrobionych" artystycznie i nadmierna szczegółowość mogłaby mu tylko zaszkodzić.

Podsumowując: chwile spędzone z Historią sztuki były wspaniałą, fascynującą przygodą zarówno intelektualną, jak i duchową. Przez kilka godzin miałem okazję napawać się pięknem, a przy okazji lepiej zrozumieć kontekst, w jakim powstawały prezentowane dzieła. Oczywiście, zauważyłem (takie „zboczenie zawodowe") pewne mankamenty, których wyeliminowanie mogłoby podnieść i tak wysoką wartość programu, jednak z czystym sumieniem mogę zarekomendować Historię sztuki wrażliwym na piękno i dociekliwym czytelnikom CD Action. Dziękuję za uwagę. ■

Producent: Cartall

Wymagania: Win 3.1, 95 486 DX 16 MB RAM 4x CD ROM

Dystrybutor: Cartall

Internet: http://www.cartall.com.pl

INFO

Magix Music Maker 3.0

Muzyczny magix

Domowe komputery stają się coraz potężniejsze i nawet w dziedzinie zabawy są w stanie robić rzeczy, o których kilka lat temu nie śnili posiadacze „przeciętnych" maszyn. Jedną z dziedzin oprogramowania, w której ostatnio daje się zauważyć dość duży ruch jest soft muzyczny, który dzięki coraz większym mocom przerobowym pozwala na coraz więcej. Poza tym powoli autorzy oprogramowania muzycznego starają się złamać monopol molochów w tej dziedzinie, dzięki czemu używając oprogramowania shareware oraz dość tanich i łatwo dostępnych komercyjnych aplikacji, każdy może bawić się w tworzenie muzyki na całkiem przyzwoitym poziomie.

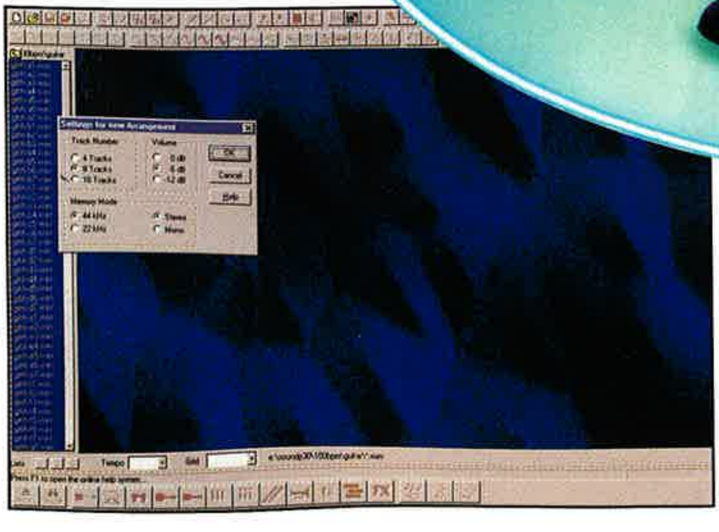
MARCIN SERKIES

Jedną z takich aplikacji (tanich i całkiem przyzwoitych do amatorskich zastosowań) jest Music Maker firmy Magix. Ci z czytelników, którzy oglądają kanał muzyczny Viva na pewno już nie raz widzieli jego reklamy, a są one zrealizowane tak, że praktycznie każdy zaczyna myśleć o zakupie tego programu i staniu się muzykiem. Cóż, co do pierwszej sprawy nie ma większego problemu nawet w Polsce, natomiast jeśli chodzi o drugą, to wiadomo jest, że trzeba posiadać pewien talent i bez przerwy go w sobie rozwijać, ale z drugiej strony bardzo dużo można osiągnąć, gdy nabędzie się pewnej wprawy, która przychodzi po czasie długich i żmudnych treningów. Nawet zatem, gdy nie jesteśmy specjalnie uzdolnieni, nie powinniśmy się tak od razu zniechęcać i rezygnować z przygody z muzyką. A tę bez wątpienia zapewni nam Music Maker. Szczególnie, że jego pełną wersję można (lub już niedługo będzie można) zakupić legalnie w sklepie za całkiem przystępną cenę - 99 nowych polskich złotych.

A co program ten oferuje nam w zamian za owe pieniądze? Cóż, prawdę mówiąc w porównaniu do profesjonalnych narzędzi jego możliwości nie są rewelacyjne, ale patrząc na to z drugiej strony - czyli uwzględniając to, że jest to tani program do domowego użytku - można dojść do wniosku, że za tę cenę otrzymujemy całkiem przyzwoity produkt. Mówiąc na razie w skrócie, Music Maker pozwala nam na miksowanie na kilku kanałach próbek muzycznych, poddawanie ich działaniu kilku filtrów oraz dodawanie do wszystkiego animacji. A zatem przy odrobinie wprawy możemy stworzyć własny, całkiem nieźle brzmiący i wyglądający teledysk.

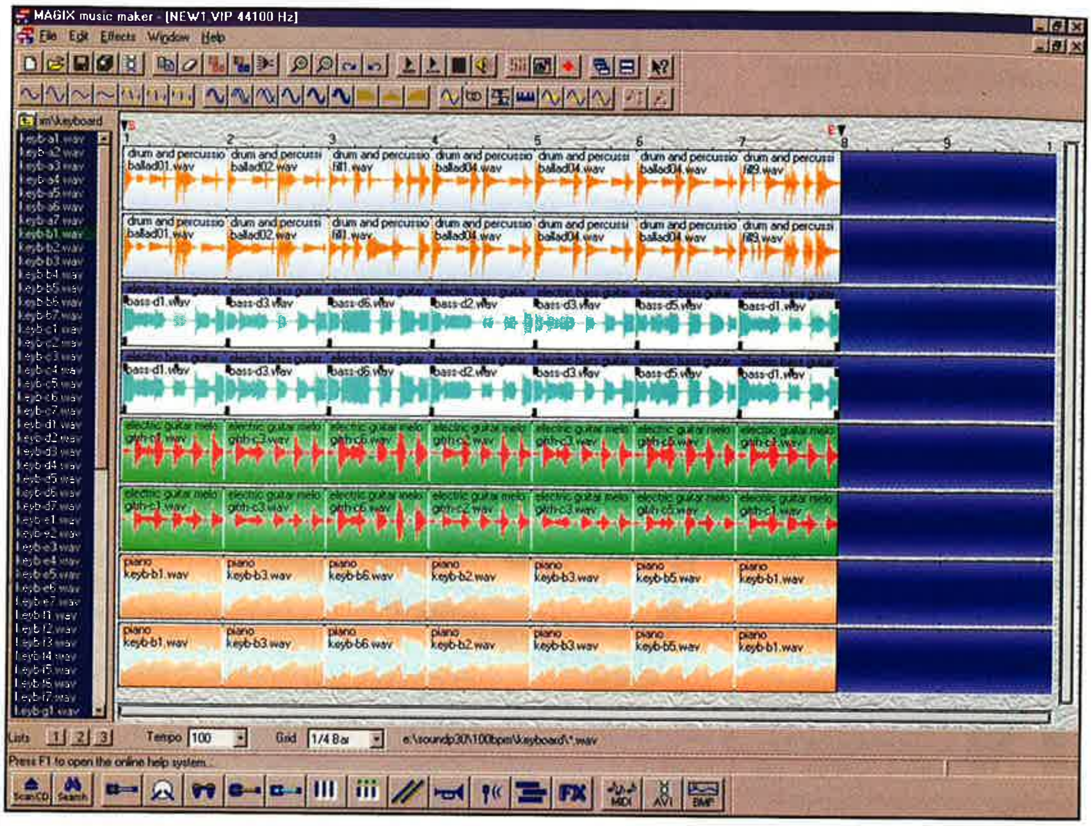
A teraz od początku. Po rozpakowaniu pudełka z programem oprócz małego stosiku makulatury w formie różnego rodzaju reklam, naszym oczom ukazuje się niezbyt gruba instrukcja oraz koperta zawierająca dwie płyty - jedną z programem, a drugą z próbkami dźwięków pasujących do różnego rodzaju muzyki. W czasie instalacji można spokojnie zająć się przeglądnięciem instrukcji i dowiedzieć się, jakie możliwości ma nasz nowy nabytek. Tak więc podając na razie tylko suche fakty, program umożliwia używanie do szesnastu ścieżek dźwiękowych na raz. Używane w połączeniu z muzyką filmy w formacie AVI mogą być poddawane różnego rodzaju efektom liczonym w czasie rzeczywistym (tak, że wprowadzane zmiany widzimy na bieżąco). Pozwala też na używanie oprócz sampli w formacie WAV, klasycznych plików MID, dzięki czemu możemy przy odrobinie wysiłku wzbogacić nasze MID'owe kompozycje o nowe elementy trudne do uzyskania innymi metodami. Program posiada też działający w czasie rzeczywistym mikser, przy pomocy którego możemy ustalić głośność dla każdego kanału z osobna, głośność na wyjściu miksera, a także na korekcję barwy dźwięku za pomocą pięciopozycyjnego equalizera. Aby umożliwić użytkownikowi zabawę w zmianę brzmienia sampli, programiści umieścili w Music Makerze kilka efektów specjalnych typu Echo, Surround czy Distort.

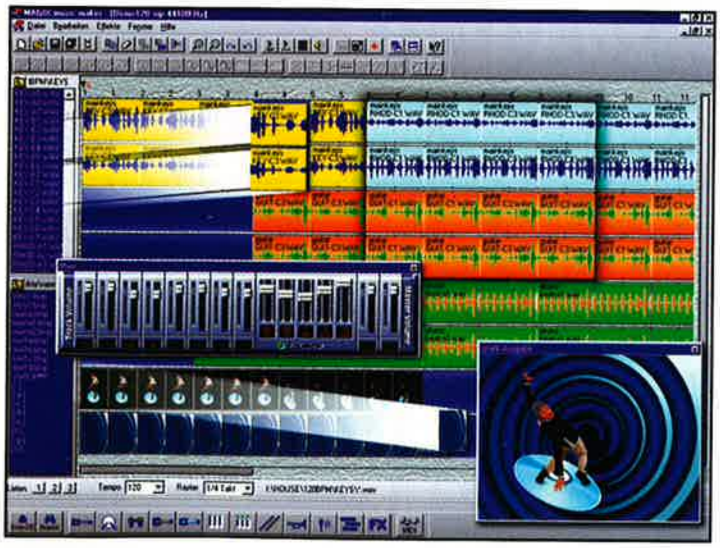
To były suche fakty, teraz pora zająć się programem bardziej szczegółowo. Co oferują nam płyty, które znajdują się w pudełku Music Makera? Na pierwszej z nich umieszczony jest (jak już chyba wspomniałem) sam program, a także informacje o innych produktach firmy oraz tutorial, czyli krótki kurs obsługi aplikacji. Jest on o tyle ciekawy, że nie sprowadza się do opisu cech programu wzbogaconego odpowiednimi screenami. Ma on formę lekcji prowadzonych przez profesjonalnych muzyków z bliżej mi nieznanej kapeli. Mniejsza zresztą z tym gdzie grają - ważne jest, że każdy z nich wyjaśnia rolę swojej sekcji (klasycznie: perkusja, bas, gitara, klawisze), zasady, jakich dobrze jest przestrzegać, żeby utwór dobrze brzmiał itp. Wszystko to wykładane jest niestety po angielsku, ale na szczęście aspekty czysto techniczne są pokazane metodą łopatologiczną na ekranie Music Makera.



Po przesłuchaniu Tutoriala możemy spokojnie zabrać się do tworzenia własnego kawałka. W tym celu przydałoby się dysponować jakimiś samplami, bo z niczego przecież muzyki nie zrobimy. Autorzy oczywiście nie zostawili nas na lodzie i na drugiej płytce umieścili całkiem spory zestaw próbek podzielonych najpierw według tempa, w jakim są grane, a następnie według sekcji, do której należą. Większość z nich jest nagrana na płycie w kilku wersjach - w różnych tonacjach - dzięki czemu możemy tworzyć melodie, a nie martwić się, że

sekwencje użyte w naszym utworze brzmią identycznie. Poza tym dźwięki na kompakcie są tak dobrane, że praktycznie zawsze do siebie pasują (przynajmniej muzycznie) i tylko od użytkownika zależy, jakie połączenie wybierze. I jeśli już mowa o wybieraniu, to warto pochwalić autorów za jego dość znaczne ułatwienie. Korzystając z firmowych płyt Magix'a, wystarczy kliknąć na przycisku „Scan CD" i po chwili maltretowania płyty program już wie, gdzie są umieszczone dźwięki dla każdej z sekcji w wybranym aktualnie tempie. Teraz wystarczy kliknąć na przykład na przycisk z bębenkiem i w oknie wyboru plików pojawi się spis próbek perkusyjnych. Kliknięcie na wybraną próbkę powoduje odegranie jej, a przeciągnięcie do okna aranżacji oznacza jej umieszczenie w danym miejscu. Okno to jest podzielone na takty zgrupowane w mniejsze fragmenty w zależności od wybranego metrum, co dość znacznie ułatwia rozmieszczanie próbek - unika się po prostu „rozjeżdżania" źle zgranych dźwięków. Dokładnie na takiej samej zasadzie umieszcza się w oknie aranżacji filmy AVI i bitmapy - będą się one pojawiać dokładnie w tym miejscu utworu, który sobie wybierzemy i nie ma najmniejszego problemu z dograniem wszystkiego, bowiem nawet w trakcie odtwarzania naszej





kompozycji możemy wszystkie jej elementy przesuwać i zmieniać, słysząc to oczywiście na bieżąco. Po rozmieszczeniu wszystkich używanych elementów na swoim miejscu, przychodzi czas na poddanie ich ewentualnej obróbce, co by ich brzmienie nie było takie samo jak na płycie. W tym celu wykorzystuje się efekty dostępne z paska narzędziowego, a że niektóre nazwy mogą brzmieć trochę obco dla niektórych - postaram się w skrócie wyjaśnić efekty ich działania. Pierwszy z nich - distort to efekt zniekształcający dźwięk - powoduje, że brzmienie próbki staje się bardziej zgrzytliwe. Ma on trzy gotowe ustawienia różniące się mocą wprowadzanych zniekształceń. Następny to również trzystopniowy efekt echa - na czym on polega, nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać. Warto natomiast wspomnieć, że owe trzy gotowe ustawienia różnią się między sobą tym, co jaką część taktu będą wprowadzone echa - 1/16, 1/8 czy też 1/4. Efektem o trochę podobnym działaniu jest reverb, czyli pogłos - przekształca on dźwięk w taki sposób, że brzmi on jakby był grany w sporym pomieszczeniu. Ten efekt również posiada trzy gotowe ustawienia i najprościej mówiąc różnią się one „wielkością pomieszczenia", w którym powstaje pogłos. Następnie mamy reverse, czyli efekt, którego użycie powoduje odegranie próbki od końca - można za jego pomocą uzyskać naprawdę ciekawe wyniki. Podobnie zresztą jak z surroundem, tyle tylko, że do tego efektu musimy mieć sprzęt grający potrafiący obsłużyć efekt przestrzenny (cztery głośniki itp.) - naprawdę warto tego spróbować, bo brzmi całkiem nieźle. Zostało nam jeszcze na koniec kilka efektów. Cóż, część z nich trochę ciężko opisać słowami - trzeba je po prostu usłyszeć. Natomiast nie ma takiego problemu z trzema efektami służącymi do: zmiany wysokości próbki bez zmiany jej długości, zmiany długości bez zmiany wysokości no i zmiany długości i wysokości naraz. I to tyle - wydaje się niewiele, ale do prostych zastosowań w zupełności wystarczy. Wprawdzie filtry te nie mają zbyt rewelacyjnego brzmienia, ale czegóż można wymagać do amatorskich zastosowań za naprawdę małe pieniądze. Jeśli ktoś chce operować bardziej profesjonalnym softem, może zapoznać się z demem Music Studio tej samej firmy i być może je kupić, ale jak już wspomniałem, Music Maker jest wspaniałym programem do zabawy (kawałków takich, jakie wychodzą z rąk Prodigy, Apex Twins czy Jake'a Slazengera nie będziemy z nim w stanie zrobić...).

No i prawie kończymy nasz utwór - teraz pozostaje tylko zabawa ze zmianą głośności niektórych próbek (po co - usłyszycie w tutorialu w dziale dynamika), fadingiem głośności itp. Wszystko to odbywa się w bardzo prosty sposób przez przeciąganie małych kwadratów umieszczonych w prostokątach symbolizujących próbki. Gdy już skończymy, możemy zgrać nasz utwór do pliku WAV (i potem zrobić z niego np. MP3) lub jeśli zawiera grafikę - do AVI'ka. W tym drugim wypadku będziemy musieli jeszcze dopasować szybkość odtwarzania filmów do tempa utworu itp. Ale chwila eksperymentów pozwala uzyskać zadowalające efekty.

Cóż mogę powiedzieć na koniec? Pisałem ten tekst jako muzyk (amator) korzystający z raczej profesjonalnych narzędzi, który pierwszy raz siadł za tak prostą aplikacją. Żadnego czytania instrukcji, żadnych problemów z obsługą i działaniem. Krótko mówiąc - super program. Tyle tylko, że zostawił we mnie pewien niedosyt, ale nie można mieć przecież wszystkiego, więc nie sugerujcie się tym i jeśli zainteresował was Music Maker - zaglądnijcie do najbliższego sklepu i... Bawcie się!!!

P.S.S. Na płytce dołączonej do numeru znajdziecie plik w formacie mp3 - to przykład możliwości Music Makera. ■

Q-ACTION

Producent: Magix Entertainment

Wymagania: 486/16MB/CD-ROM 4x/ Windows 95/NT

Dystrybutor: Multicomp tel. (074) 661033

Internet: http://www.magix.com

INFO

K6-2

Kolejny falstart?

Kontynuując przegląd procesorów dostępnych na rynku, przyszła pora na oczekiwane przez wielu K6-2. Podobnie jak swego czasu Intel przy systemie MMX, AMD również zrobiła bardzo wielki szum wokół swojego zestawu instrukcji wspomagających grafikę trójwymiarową o dźwięcznej nazwie 3D Now! Tenże mechanizm miał cudownie przyspieszyć działanie każdej gry o kilkanaście procent. Niestety, znów podobnie jak u Intela, zapowiedzi okazały się pustymi obietnicami. Przynajmniej na razie.

ŁUKASZ NOWAK

Nowością, która miała powalić przeciwników na kolana jest zestaw instrukcji 3D Now! Jest to mechanizm bardzo podobny do MMX, tyle że pozwala operować na liczbach zmiennoprzecinkowych. W teorii takie rozwiązanie powinno rzeczywiście sporo poprawić wydajność, ale okazuje się, że tak się nie dzieje. Prawdopodobnie jest to spowodowane brakiem obsługi nowych rozkazów przez oprogramowanie. Problem miał zniknąć wraz z zainstalowaniem biblioteki DirectX 6.0, która posiada wbudowaną obsługę 3D Now! Właśnie w oczekiwaniu na nią zwlekaliśmy z testem. Jednak okazało się, że przyrost prędkości jest bardzo mały, zaledwie kilkuprocentowy. K6-2 dalej nie może mierzyć się z Celeronem, nie mówiąc już o Pentium II. Sprawa jednak nie jest jeszcze zamknięta, gdyż już niedługo mają powstać gry bezpośrednio obsługujące 3D Now! Powinno to poprawić sytuację, czego dowodem jest najnowszy Winamp. Jego najnowsza wersja potrafi wykorzystać nowe rozkazy i dzięki temu obciążenie procesora spada z 15 do 9 procent. Świadczy to o dużym potencjale AMD, który może jeszcze zostać wykorzystany.

AMD K6-2 jest procesorem umieszczonym w obudowie, która pasuje do gniazda Socket 7. Ta forma była wprowadzona razem z powstaniem Pentium i chociaż Intel dawno już przestał rozwijać tę technologię, konkurencyjne firmy wciąż z niej korzystają. Jako że K6-2 jest produktem całkiem nowoczesnym, wymaga współpracy z równie nowoczesną płytą główną. Należy dokładnie upewnić się, czy posiadana przez nas płyta potrafi obsłużyć nowy CPU. Chodzi tutaj głównie o napięcie 2.2V, które można spotkać

dopiero w ostatnich modelach. Cała instalacja przebiega szybko i bez kłopotów. Należy zauważyć, że nowy AMD może pracować z magistralą taktowaną częstotliwością 100, a nawet 112 MHz. W połączeniu z kartą graficzną wykorzystującą AGP 2x będzie to dawać zdecydowanie lepsze wyniki niż te, które uzyskaliśmy. Tutaj rysuje się wyraźna przewaga nad Celeronem, który nie może pracować z szyną szybszą niż 66 MHz. Jednak potrzebna jest do tego naprawdę dobra płyta i co ważniejsze - pamięci o czasie dostępu 7 ns, które są droższe od tradycyjnych - 10 ns. Jeżeli macie starsze SDRAMy, to zauważycie równie kiepską wydajność, co my. Najlepiej obrazuje to tabelka, w której dla porównania podaliśmy też wyniki testu Celerona. Wyraźnie widać, że AMD ustępuje mu na każdym kroku, i to wyraźnie. Nie są to różnice drobne, ale takie, które zaważą nad rzeczywistą szybkość w grze.

Wszystkie pomiary przeprowadziliśmy na płycie firmy FIC, której serce stanowi chipset VIA MVP3. Jest to w tej chwili jeden z najlepszych modeli, który współpracuje z procesorami AMD. Akcelerację sprzętową zapewniła karta STB Velocity 128 z kością nVidia Riva 128. Tak więc zestaw ten był dosyć typowy jak na nasz rynek i powinien dobrze obrazować rzeczywiste warunki.

Tak więc podsumujmy. Czy warto kupić K6-2? Szczerze powiedziawszy jakoś nie mogę tego zbytnio polecić. Długo starałem się doszukać jakichkolwiek pozytywów i ukrytych zalet, ale nie udało mi się. Nawet jeżeli przyjmiemy, że 3D Now! jeszcze nie odkrył swojego prawdziwego oblicza, to gdyby tak się stało, K6-2 będzie propozycją ledwo dorównująca Celeronowi. Obecnie oba CPU mają zbliżone do siebie ceny, a również płyty główne kosztują prawie tyle samo. Dlatego szczerze powiedziawszy nie kupiłbym AMD. Celerona zawsze można wymienić na sporo szybsze Pentium II, a K6 już nie za bardzo. Poza tym jak na razie, jest ono poważnie wolniejsze od rywala. A sytuacja ta może się jeszcze pogorszyć dla AMD z upowszechnieniem Celerona A. Ma on wbudowany cache, co prawda wolniejszy od Pentium II, ale i tak znacznie pomagający. Przy tym jego cena ma być tylko nieznacznie wyższa, co może przeważyć szalę zwycięstwa. Prawdopodobnie już w następnym numerze przedstawimy opis nowego Celerona. ■

K6-2
Cena (z VAT): 570 zł
Dostarczył: GEN Computer 50-072 Wrocław ul. Włodkowica 1
tel./fax (0-71) 72-38-75
www.amd.com

Test procesorów

Test	Kategoria	Jednostka	AMD K6-2 300 MHz Directx 5.2	AMD K6-2 300 MHz Directx 6.0	Intel Celeron 300 MHz Directx 5.2
GL Quake	640x480	fps	42,20	42,30	48,50
WinQuake	640x480	fps	18,70	18,70	31,00
	800x600	fps	13,30	13,30	23,60
Quake II OGL	640x480	fps	21,60	22,00	31,80
	800x600	fps	20,50	20,90	28,40
Quake II Soft	640x480	fps	10,90	10,80	12,80
	800x600	fps	8,00	8,00	9,70
Turok Tmark D3D	640x480	fps	35,90	36,80	41,20
D3D	800x600	fps	30,80	31,60	33,50
Incoming	640x480	fps	17,61	17,79	23,00
	800x600	fps	17,02	17,03	19,50
Final Reality	Software	R Marks	1,15	1,17	1,94
Final Reality	Direct3D	R Marks	2,52	2,57	3,21

Nokia 446Xs i 447Xs

Monitory z krótką szyjką

Najcięższym i najbardziej uciążliwym w transporcie elementem komputera jest monitor. Ze względu na specyficzną budowę wymagana jest odpowiednia, dość duża jego długość. Dlatego obecnie ten element zestawu komputerowego zajmuje na biurku użytkownika najwięcej miejsca. Czas to zmienić.

J-L-P

Tak przynajmniej twierdzi firma Nokia. Dlatego stworzyła nową serię swoich monitorów z tzw. „kineskopem o krótkiej szyjce". Ta nieco perwersyjna nazwa oznacza, że zwiększono kąt rozwarcia działa elektronowego, co zaowocowało skróceniem długości kineskopu. Dzięki temu również cały monitor stał się mniejszy. Obecnie dostępne są dwa modele: 446Xs i 447Xs o przekątnych odpowiednio 19" i 17". Daje to możliwość wyświetlanie rozdzielczości do 1600x1200 i 1280x1024 przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Plamka kineskopów w obu modelach ma średnicę 0.25 mm. Niezawodność monitorów i bezpieczeństwo w czasie pracy mają gwarantować liczne certyfikaty (m.in. TÜV, TCO 95 i ISO) oraz trzyletnia gwarancja.

Dodatkowym atutem nowych Nokii ma być umieszczenie monitora bardzo nisko, prawie na samej podstawie. Producent podaje, że według licznych badań takie rozwiązanie jest bardziej naturalne i ma zdecydowanie zmniejszyć zmęczenie oczu i mięśni karku. Wymusiło to umieszczenie panelu kontrolnego nie na dole, ale z boku monitora. Znajdują się na nim przyciski opatentowanego systemu NaviKey, który według wielu jest najlepszym z możliwych systemów OSD.

Nowe monitory Nokii wydają się być przeznaczone dla profesjonalistów. Zastosowane w nich rozwiązania i przekątne kineskopów wymuszą dosyć wysokie ceny. Jednak, jak mawia moja babcia, zdrowie jest najważniejsze i może dlatego wydam kilka tysięcy złotych na nowy, mniejszy i bardziej ergonomiczny monitor. A będę to mógł zrobić już niedługo, gdyż dystrybucja obu produktów ma się rozpocząć jesienią. Tak moi drodzy, lato już się skończyło. ■

Nokia 446Xs i 447Xs
Dystrybucja: System 3000 ul. Bociania 6 31-231 Kraków
tel. (0-12) 415-49-14, fax 415-00-70
www.nokia.com

Labtec Quicksound

Pełna kontrola

Ostatnio naczelny wrócił z targów i cały z siebie dumny wręczył mi małe coś, co według niego miało być rozwiązaniem wszelkich problemów nękających światek komputerowy. Jakoś nie chciało mi się w to wierzyć, ale naczelny, to naczelny i trzeba robić co każe. Zabrałem się więc z ochoczą piosenką na ustach do roboty.

ŁUKASZ NOWAK

To coś nazywa się Labtec Quicksound i zostało stworzone jako pilot do komputera. Tak drodzy moi, nie pomyliło mi się: pilot do komputera. Producent wyszedł z założenia, że jedyne czego człowiekowi brakuje, to możliwość szybkiego i łatwego sterowania dźwiękiem i odtwarzaniem płyt audio. Po części nie pomylił się, ponieważ urządzonko owe okazało się w bliższym kontakcie całkiem przyjemne i pożyteczne. Quicksound spełnia dwa zadania. Po pierwsze można nim ustawiać poziom głośności dla każdego z podstawowych urządzeń (Wave, Midi, CD, Mikrofon itd.). Oprócz takiego zwykłego plus-minus, pozwala jeszcze na zapisanie do pięciu ustawień, które później mogą być przywołane jednym (a właściwie dwoma) przyciskami. Bardzo się to przydaje, gdy mamy kilka aplikacji, w których nie można zmieniać głośności. Zapobiega to nagłym wybuchom z głośników i gorączkowemu klikaniu w poszukiwaniu regulatora. Poza tym przydatna jest także możliwość sterowania balansem i chwilowe wyciszanie całego komputera.

Drugą funkcją „pilota" jest obsługa odtwarzacza CD-Audio. Może się to odbywać z pomocą wbudowanych funkcji lub oryginalnego programu z Windows. Pierwsza metoda jest elegancka, ale druga pozwala na korzystanie z kilku napędów CD i innych funkcji odtwarzacza (np. listy utworów). Każdy wybierze najwygodniejsze dla siebie rozwiązanie. Należy zauważyć, że wszelkie zmiany odbywają się bez pomocy żadnych okienek, klawiatury czy myszy. Możliwe jest jedynie ukazywanie się małych pasków, które pokazują aktualny poziom głośności. Można je wyłączyć, ale i bez tego znikają w kilka sekund po zmianie ustawień. Quicksound posiada sterowniki dla DOS, Windows 3.1, 95 i NT. Instalacja jest bardzo prosta i ogranicza się do uruchomienia odpowiedniego programu. Później wszystko startuje samo i pozostaje praktycznie niewidoczne. Jedyną wadą jakiej mogę się tu dopatrzyć jest brak komunikacji na podczerwień. No i może przydałaby się obsługa innych programów (np. Winamp), ale i bez tego Quicksound mi się podoba. Muszę powiedzieć, że naczelny dobrze zrobił, że je przywiózł, a moje obawy rozwiały się szybko. Niestety nie wiemy, czy ktoś będzie w Polsce sprzedawał produkt Labteca i ile miałby on kosztować. ■

AverMedia JoyTV

Telewizor z monitora

Siedzę sobie wygodnie w głębokim krześle, z głośników cicho sączy się ciepła, czarna muzyka i byłoby bardzo pięknie gdyby nie fakt, że muszę jakoś zacząć ten tekst. Problem ten męczy mnie ze względu na to, że mam opisać urządzenie dosyć nietypowe i rzadko spotykane. Szczerze powiedziawszy jest to coś jedynego w swoim rodzaju i niczego podobnego dotąd nie widziałem. Dodatkowych kłopotów dostarcza mi umieszczenie tej zabawki na pograniczu techniki komputerowej. Równie dobrze można ją wykorzystywać nie mając peceta ani nawet Amigi (bez urazy).

J-L-P

O czym mowa? O tunerze telewizyjnym. Niby nic nadzwyczajnego, ale nie do końca. AverMedia JoyTV, bo tak nazywa się to urządzenie, to odbiornik sygnału największego na świecie medium masowego. Jednak w przeciwieństwie do standardowych tunerów (których opisy również znajdują się w tym numerze) jest to zabawka zewnętrzna i całkowicie niezależna od komputera. Jedyną rzeczą, która pasuje do standardu jest możliwość wyświetlania obrazu na monitorze VGA. Cała reszta przypomina bardziej część magnetowidu czy zwykłego telewizora, co ma swoje dobre i złe strony. Po pierwsze tuner jest bardzo prosty w instalacji. Wystarczy podłączyć przewody, włożyć wtyczkę do kontaktu i już. Nie trzeba rozkręcać komputera, a jedynie przełożyć kabel z monitora do JoyTV, który następnie wpinamy do karty graficznej. Cała reszta odbywa się poza naszym pecetem. Z jednej strony eliminuje to trudności z instalacją, zawieszaniem się itd., ale z drugiej pozbawia możliwości zapisu obrazu na dysk i kontrolowania urządzenia z poziomu programowego. Zawsze są jakieś plusy i minusy.

Z najważniejszych parametrów technicznych JoyTV trzeba wymienić przede wszystkim możliwość odbioru sygnału w systemach PAL (DK i BG), SECAM oraz NTSC. Dodatkowo liczy się także stereofoniczny dźwięk, zewnętrzny zasilacz, wejścia i wyjścia chinch dla wideo i audio oraz wejście S-Video, wyjście mini jack dla głośników lub słuchawek oraz oczywiście gniazdo antenowe. Po przepisaniu z instrukcji tych wszystkich dziwnych słówek, przejdę do właściwej części. Po pierwszym uruchomieniu rzuca się w oczy bardzo przyjemna rzecz. Wyświetlane na ekranie menu prowadzi użytkownika przez instalację. A ta jest bardzo uproszczona, przede wszystkim ze względu na automatyczny proces wyszukiwania kanałów. Jedyne co trzeba zrobić, to wcisnąć przycisk i poczekać parę minut. Później zostają już tylko drobne poprawki, nawet przy kilkudziesięciu programach telewizji kablowej. Przy okazji, istnieje możliwość wyboru ponad stu programów w sieciach kablowych - powoli także u nas zaczyna się to przydawać. Po ustawieniu wszystkich kanałów pozostaje już tylko oglądać, w czym bardzo pomocny jest pilot (skąd się u nas wzięła ta nazwa? jak ktoś wie, to niech da znać, bo jakoś nie widzę związku pomiędzy lotnikiem a urządzeniem do zmieniania programu w telewizorze).

AverMedia JoyTV ma wiele ciekawych funkcji, które stawiają go na równi z całkiem przyzwoitym telewizorem. Żeby nie być gołosłownym, wymienię kilka z nich: wyłączanie się po upływie zadanego czasu, budzenie, sterowanie głośnością dźwięku i jego wyciszanie, ustawianie jasności, kontrastu i nasycenia obrazu oraz zapamiętywanie i szybki powrót do poprzednio oglądanego kanału. Istotny jest również odbiornik teletekstu, który może nakłonić posiadaczy starszych telewizorów do kupna JoyTV. Tak swoją drogą, urządzenie to można wykorzystywać właśnie wraz ze starymi telewizorami, a nie z komputerem. Po pierwsze ma pilota, po drugie można na nim ustawiać do dwustu programów (dawniej bywało ograniczenie do np. sześciu), po trzecie udostępnia teletekst i po czwarte ma bardzo dobry, stereofoniczny tuner. I tak na przykład, mi by się przydało do magnetowidu, który nie jest taki stary (ma chyba z pięć lat). Moja kablówka zaczęła ostatnio nadawać część programów w paśmie, którego nie mogę odebrać na tymże sprzęcie. Telewizor działa, ale wideo nie. JoyTV mógłbym więc „zaangażować" do nagrywania tych dziwnych programów. Ale się zakręciłem. Jednak taka jest specyfika tego tunera. Posiada on tak wiele możliwości, że można go używać w bardzo różny sposób, często wcale nie związany z komputerem. Z drugiej strony, jeżeli ktoś potrzebuje do pracy duży monitor, to zamiast kupować dodatkowo telewizor, może wykorzystywać jeden ekran do dwóch celów. Dlatego myślę, że wiele osób może się zainteresować tunerem AverMedia JoyTV. ■

AverMedia JoyTV
Cena (z VAT): 525 zł
Dostarczył: GEN Computer 50-072 Wrocław ul. Włodkowica 1 tel./fax (0-71) 72-38-75
www.aver.com

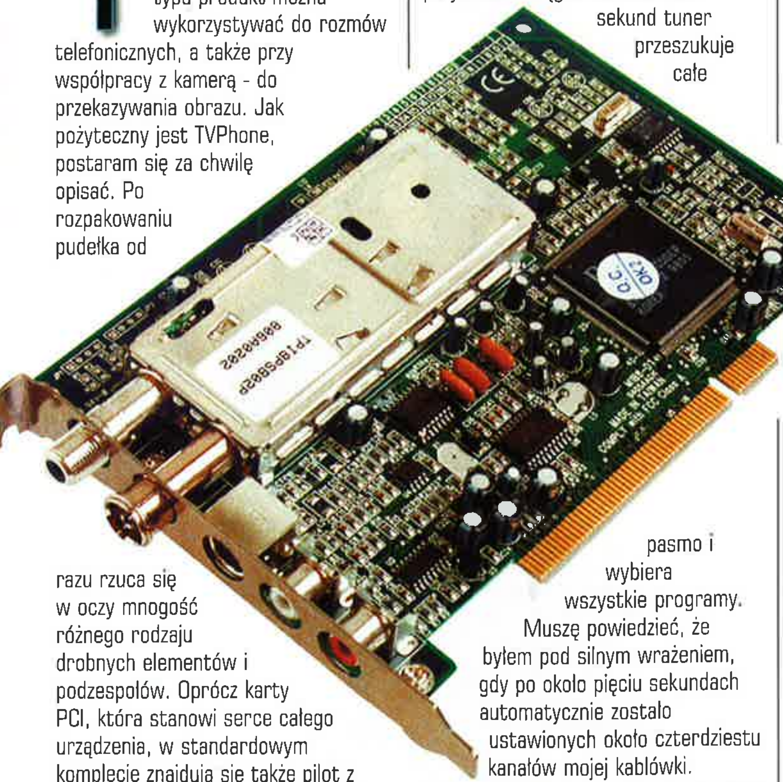
AverMedia TVPhone

Tuner XXI wieku

Nie jestem chyba jedyną osobą, która spędza sporo czasu przed ekranem monitora. Przy pracy przyjemnie jest czasami posłuchać radia albo obejrzeć wiadomości w telewizji. Nie trzeba przy tym kupować osobnego urządzenia do każdej z tych czynności. Firma AverMedia postanowiła wyprodukować kartę rozszerzającą do komputera klasy PC, której zadaniem byłoby jednoczesne odbieranie sygnału telewizyjnego i radiowego.

ŁUKASZ NOWAK

Ten zintegrowany tuner nazywa się TVPhone. Nazwa przypomina jeszcze, że w erze Internetu tego typu produkt można wykorzystywać do rozmów telefonicznych, a także przy współpracy z kamerą - do przekazywania obrazu. Jak pożyteczny jest TVPhone, postaram się za chwilę opisać. Po rozpakowaniu pudełka od razu rzuca się w oczy mnogość różnego rodzaju drobnych elementów i podzespołów. Oprócz karty PCI, która stanowi serce całego urządzenia, w standardowym komplecie znajdują się także pilot z bateriami, mikrofon, antena radiowa i spora ilość różnych kabli. To wszystko trzeba zmontować w jedną całość, co jest procesem dosyć długim i żmudnym. Na szczęście wydatnie w tym pomaga bardzo dobra instrukcja. Szkoda tylko, że nie w języku polskim, bo akurat przy tego typu produkcie bardzo by się to przydało. Po włożeniu karty trzeba przystąpić do rozszyfrowywania dużej liczby złącz. Można wśród nich znaleźć wejścia dla anten radiowej i telewizyjnej, a także dla bezpośredniego sygnału wideo w formacie Composite i S-Video, wyjście i wejście stereofonicznego dźwięku i gniazdko do przyłączenia czujnika podczerwieni dla pilota. Kiedy już uporamy się z poprawnym podłączeniem tej plątaniny kabli, trzeba przystąpić do instalacji oprogramowania. A jest to już zdecydowanie prostsze.



Po uruchomieniu komputera, Windows 95 prosi o włożenie płytki ze sterownikami, a później wystarczy jednym programem doinstalować pakiet oprogramowania. I można przystąpić do uczynienia z komputera istnego centrum medialnego. Wszystkie, standardowe operacje wykonywane są przy pomocy jednego, rozbudowanego programu. Na początek poszła telewizja. Aby ustawić kanały, wystarczy wcisnąć jeden przycisk. W ciągu zaledwie kilku sekund tuner przeszukuje całe pasmo i wybiera wszystkie programy. Muszę powiedzieć, że byłem pod silnym wrażeniem, gdy po około pięciu sekundach automatycznie zostało ustawionych około czterdziestu kanałów mojej kablówki. TVPhone poprawnie wybrał wszystkie i nie pomylił się ani razu w dostrajaniu. Uwierzcie mi, że czegoś takiego nie ogląda się codziennie. Później zostawało już tylko ręczne przydzielenie numerów każdemu z programów. Oglądanie może się odbywać na dwa sposoby: w okienku albo na całym ekranie. W obydwu przypadkach obraz był dobrej jakości, a jego wyświetlanie - płynne i nie zakłócało pracy innych aplikacji. Również dźwięk nie budził żadnych zastrzeżeń.

Później przyszedł czas na zapis obrazu na dysk. Okazuje się, że TVPhone może bez problemów zapisywać film w pełnej rozdzielczości (768x576), nie gubiąc ramek. Może się to jednak odbywać tylko ze sprzętową kompresją karty. Wymaga to niestety, aby przy odtwarzaniu w komputerze znajdowało się podobne urządzenie. Jeżeli chcemy zapisać plik z programową kompresją, trzeba zmniejszyć rozdzielczość lub liczbę klatek zrzucanych w ciągu sekundy. Oczywiście możliwe jest także zapisywanie pojedynczych, nieruchomych obrazów. Co ciekawe, robi się to wciskając jeden przycisk na pilocie. Jest to bardzo wygodne i pozwala na szybkie i wielokrotne uchwycenie obrazu. Tutaj oczywiście rozdzielczość może być dowolnie duża. Kolejnym standardowo dołączanym modułem jest teletekst. Odpowiednią aplikację trzeba doładować z osobnej dyskietki, ale później wszystko działa już jak w normalnym telewizorze.

Drugą częścią tunera jest radio. Odbiera ono fale ultrakrótkie w tzw. „wysokim" zakresie częstotliwości. Możliwe jest ustawianie i zapamiętywanie stacji radiowych z dokładnością do pięciu setnych megaherca. Oczywiście program może automatycznie wyszukać wszystkie aktywne częstotliwości. Część radiowa jest bardzo wygodna i można ją obsługiwać w całości także przy pomocy pilota. Świetnym pomysłem było dołączenie specjalnej, półtorametrowej anteny, która jest przystosowana do odbierania sygnału przy włączonym komputerze. I tak bez zakłóceń ustawiły się wszystkie stacje, które na zwykłym radiu bardzo szumiały, gdy w pobliżu pracował pecet.

Cały pakiet oprogramowania, dostarczony z TVPhone, został bardzo dobrze przemyślany i znajduje się w nim kilka nadzwyczaj pożytecznych drobiazgów. Na przykład moduł obsługi pilota jest automatycznie ładowany przy każdym uruchomieniu Windows. Później wystarczy wcisnąć tylko jeden przycisk i jak w normalnym telewizorze można zacząć oglądać. Poza tym równie przydatny jest programik do ustawiania programowego włączania się telewizji na określone godziny. Można w ten sposób nagrać sobie jakiś film na dysk podobnie jak na zwykłym magnetowidzie. Oczywiście należy liczyć się z kiepską jakością, chyba że ma się baaaardzo duży dysk. Kolejnym, świetnym rozwiązaniem jest czasowe blokowanie niektórych programów. Jeżeli na przykład w jakiejś telewizji pojawiają się filmy pornograficzne, a rodzice nie chcą, aby ich dziecko je oglądało, wystarczy zabezpieczyć odpowiedni kanał hasłem. Proste i jednocześnie genialne. Podczas pracy całość oprogramowania ani razu się nie zawiesiła i zawsze pracowała z pełną wydajnością, nie powodując żadnych kłopotów.

AverMedia TVPhone jest urządzeniem wyjątkowym. Po cichu przyznam się, że zajmując się testami sprzętu już od dłuższego czasu, wpadłem w lekką rutynę i rzadko coś robi na mnie wrażenie. Tymczasem zabawa z TVPhone sprawiła mi autentyczną przyjemność. Dawno nie czułem już tego rozpalenia na twarzy, które motywuje do przesiedzenia całej nocy przy komputerze, wyszukując nowe, ciekawe opcje i funkcje testowanego produktu. Trzeba przyznać, że za TVPhone trzeba zapłacić całkiem sporą sumkę. Jestem jednak całkowicie przekonany, że warto. Użytkownik otrzymuje świetny produkt, dopracowany w każdym calu wraz z bogatym zestawem oprogramowania, które jest naprawdę przyjemne w użytkowaniu. Jeszcze raz - warto! ■

AverMedia TVPhone
Cena (z VAT): 590 zł
Dostarczył: GEN Computer 50-072 Wrocław ul. Włodkowica 1
tel./fax (0-71) 72-38-75
www.aver.com

Narzędzie profa, część druga

Kawałek auta w domu

Nie tak dawno dane mi było uczestniczyć w wielkim redakcyjnym teście przeróżnych urządzeń symulujących kierownicę i pedały w symulatorach. Jego wyniki były takie sobie, bo z dwóch pełnowymiarowych replik sensownie zachowywała się tylko jedna, a i do niej, mimo oczywistych zalet, można się było przyczepić - choć nie były to na szczęście zarzuty poważne. Z pewną taką nieśmiałością podszedłem więc do kolejnego symulanta, który ostatnimi czasy przybył do redakcji...

McDrive

Rzut oka na pudło zapowiedział już przynajmniej jedną pozytywną cechę tego urządzenia. Z prawej strony można było bowiem zobaczyć dźwignię zmiany biegów, co już na samym początku dobrze nastrajało do testów. Po postawieniu pudła na biurku w oczy rzuciła się jeszcze jedna przyjemna rzecz, a konkretniej dość znane logo. Otóż w środku znajduje się ni mniej, ni więcej, tylko pełna wersja Need for Speeda 2! To chyba tak, żeby było na czym całość z marszu pomęczyć, aczkolwiek z jednego powodu jest to zagranie prawie że samobójcze.

Co złego może się czaić w tym ze wszech miar godnym naśladowania zagraniu? - brzmi to w końcu jak herezja! Well, na początku wszystko było super, instalacja poszła gładziutko, dało się nawet wybrać odpowiedni kontroler, wystartowało się wyścig i... zaczęła się męczarnia. To cholerstwo prawie nie działało. Deadzone było wielkości połowy wychylenia, co praktycznie uniemożliwiało jakąkolwiek sensowną jazdę! Co gorsza, nie dało się tego nijak wyregulować, ani w samej gierce, ani w Panelu Sterowania Okienek, bo ten ostatni pokazywał, że wszystko jest w porządku. Aby ostatecznie rozwiać wątpliwości, zapuściło się trzecią część Pragnienia i wszystkie nieprzyjemne doświadczenia odeszły w siną dal. Jak się okazało, cała wina leżała po stronie OEMowskiej wersji dwójki! Rozumiem troskę o jak najlepszą zawartość pudełka, ale można było najpierw sprawdzić jej kompatybilność... Ale skończmy z tymi początkowymi nieprzyjemnościami, bo nie leżały one po stronie sprzętu, tylko softu, który zdążył się już w dodatku znacznej części maniaków znudzić. Przejdźmy do sedna sprawy, czyli części hard.

Składają się na nią porządnie wykonane pedały, kierownica z tandetnie wyglądającymi przyklejanymi wskaźnikami, czterema przyciskami i dźwignią zmiany biegów oraz łączące to wszystko długie kable. Po pierwszym połączeniu tego do kupy i rozpoczęciu jazdy testowej do białej gorączki doprowadzać zaczęły kiepściutkie przyssawki. Już wydawało się, że to kolejny ładnie wyglądający, ale niezbyt praktyczny gadget, gdy przy przypadkowych przeszukaniu pudła wypadł z niego mały foliowy woreczek z jakimiś śrubami i kątownikami w środku.
Po bliższych oględzinach okazało się, że oto mamy do czynienia z pierwszym przemyślanym substytutem rzeczywistego auta - przy pomocy tych przedmiotów można było górną część przymocować do blatu praktycznie na stałe! Wszelkie ślizganie się po biurku, zsuwanie się z niego czy odrywanie - do tej pory regularnie towarzyszące jeździe - w jednej chwili minęło. Jeśli już coś się przy ostrzejszej jeździe gięło, to tylko biedny blat.

Tak przygotowany rozpocząłem testy właściwe, czyli dwudniowy maraton w Hot Pursuitcie. To się dopiero nazywa jazda! Siedemnastocalowy monitor, przed nim kierownica, a w uszach ryk silnika, wycie policyjnej syreny - czegóż chcieć więcej? Trustowskie kółko pozwala na całkowitą kontrolę nad pojazdem, a towarzyszące graniu uczucie jest tak realistyczne, że pęd powietrza czapki zrywa! Można się wprawdzie przyczepić, że do pełni szczęścia brakuje jeszcze Force Feedbacku, ale równie dobrze można stwierdzić, że najlepiej byłoby samemu zasiąść za kierownicą rzeczywistego Diablo - tylko kogo na takie cacko stać?

Bardzo dużą zaletą jest porządny opór stawiany przez kierownicę oraz niewyczuwalne położenie neutralne. Wprawdzie to pierwsze sprawia, że wrażenia przypominają raczej jazdę kaszlakiem niż wozem ze wspomaganiem, ale szybko odbijająca kierownica jest przy wyczynowej jeździe praktycznie niezbędna i sprawdza się perfekcyjnie. Co do braku położenia neutralnego - początkującym może to wprawdzie przeszkadzać, ale na dłuższą metę dopiero teraz uświadomiłem sobie, czego brakowało mi do pełni szczęścia w poprzednik kółku... Gdzie w rzeczywistym wózku macie wyczuwalne „stuknięcie" przy przechodzeniu przez położenie neutralne?

Bardzo przyjemnie prezentuje się także dźwignia zmiany biegów. Mimo iż jest tylko urządzeniem sekwencyjnym, to dzięki odpowiedniemu ukształtowaniu gałki czuje się ją jak żywą, znaczy się - rzeczywistą. Przyciski przemilczę, ale też czego można od nich wymagać, ponad to, że działają i są w zasięgu ręki?

Czas na małe podsumowanie. W przypadku tego produktu motto firmy („Power you can count on") znajduje pełne potwierdzenie. Jest to bowiem urządzenie solidne, porządnie wykonane, dobrze w rękach leżące (gumowa „wykładzina" kółka jest super - nawet przy spoconych dłoniach o wyślizgiwaniu się nie ma mowy) i dające pełen komfort i dokładność, nawet na najtrudniejszych torach. Czyli jeśli jeszcze podobnego urządzenia szukacie, bądź „poszło" wam poprzednie - jest to obecnie najlepszy wybór. Co było do udowodnienia. ■

Trust Formula 1 Race Master
Cena (z VAT): 345 zł
Dostarczył: Commpol S.A., 31-404 Kraków, ul. Kątowa 11
tel. (0-12) 633-77-68, fax 632-53-00
http://www.commpol.com, http://www.trust-site.com

Orchid NuSound 3D

Trójwymiarowa Orchidea

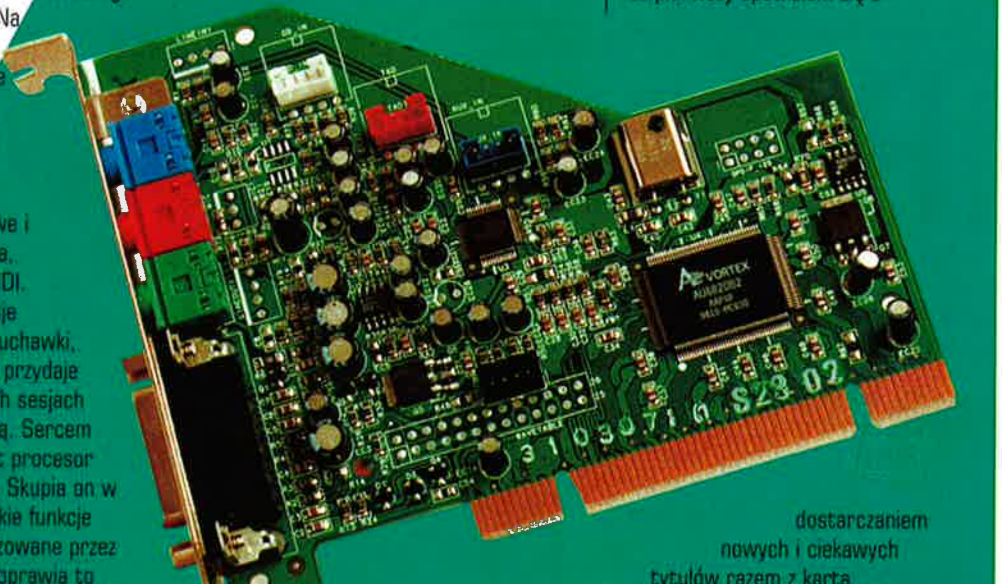
Już w zeszłym miesiącu prezentowaliśmy jedną z pierwszych popularnych kart dźwiękowych działających w oparciu o magistralę PCI. Takie rozwiązanie nie oferuje jakichś znakomitych zalet czy udogodnień, ale powoli staje się obowiązującym standardem. Wciąż jeszcze ceny tego typu kart są zbyt wysokie, ale stopniowa rezygnacja z montowania szyn ISA w płytach głównych wymusi masowość produkcji i zmniejszenie jej kosztów. Już za kilka miesięcy możemy mieć poważne problemy z kupnem nowej karty dźwiękowej, która wykorzystywałaby szynę ISA.

ŁUKASZ NOWAK

Dlatego prezentujemy kolejne urządzenie PCI, które ma szansę na uzyskanie sporej popularności. Jest to karta firmy Orchid (również opisy jej akceleratorów z kośćmi Voodoo znajdują się w tym numerze) - NuSound 3D. Już nazwa wróży ciekawe rozwiązania związane z trójwymiarowym brzmieniem. Ale o tym za moment. Karta wymaga jednego gniazda PCI i zgodnie z jego specyfikacją potrzebuje przydzielenia jednego numeru przerwania. Co prawda potrzebny jest jeszcze jeden taki numer oraz dwa kanały DMA, ale to za sprawą emulacji Sound Blastera dla gier pod DOS. Jeżeli nie mamy już starych tytułów i wykorzystujemy jedynie Windows, to można spokojnie zwolnić cenne zasoby. Zupełnie inną sprawą jest przydatność samej emulacji. Owszem, działa ona poprawnie, ale dosyć często zdarza się, że zmienia ustawienia portu, IRQ i DMA. Jest to związane ze specyfikacją szyny PCI i pod Windows nie powoduje żadnych powikłań, ale w DOSie trzeba wtedy ponownie grę konfigurować. Dlatego pomimo całkowitej zgodności ze starymi produktami, NuSound nie jest zbyt wygodny, jeśli wciąż pracujecie z prehistorycznym DOS. Sytuacja wygląda o wiele lepiej w Windows. Dzięki sterownikom do wersji 95 (działają również w 98) oraz NT praktycznie każdy będzie mógł skorzystać z nowej karty.

Teraz kilka słów o fizycznej budowie i możliwościach NuSound. Karta ma bardzo małe rozmiary, ale nie przeszkadza to w umieszczeniu na niej wielu złącz przydatnych w dzisiejszej erze multimediów. I tak bez problemów można równocześnie podłączyć napęd CD-ROM, modem z wbudowanymi funkcjami głosowymi, kartę z dekompresorem MPEG (niezbędną przy odtwarzaniu filmów z czytników DVD) oraz jeszcze jedno urządzenie (np. drugi CD albo tuner radiowy czy telewizyjny). Dzięki temu likwiduje się plątaninę kabli na zewnątrz obudowy, która może spowodować zniekształcenia i inne paskudne rzeczy. Dodatkową zaletą podłączenia wszystkich źródeł dźwięku do jednej karty jest możliwość łatwej i szybkiej kontroli poziomu głośności i balansu każdego urządzenia z osobna w tym samym oknie. Pomaga to w organizacji i ułatwia użytkowanie całego komputera. Na zewnątrz wyprowadzone są cztery gniazda: dla głośników, mikrofonu, wejście liniowe i port joysticka, względnie MIDI. Trochę brakuje wyjścia na słuchawki, które często przydaje się w nocnych sesjach z ulubioną grą. Sercem NuSound jest procesor firmy Vortex. Skupia on w sobie wszystkie funkcje niegdyś realizowane przez kilka kości. Poprawia to jakość dźwięku, gdyż jest on wytwarzany w jednym, zamkniętym układzie o wysokiej precyzji wykonania i nie musi „wędrować" po całej karcie. Obecnie najczęściej używany dźwięk typu WAVE może być generowany z częstotliwością 48 kHz przy rozdzielczości 16 bitów.

Tak przy okazji, nie dajcie się zwieść sprzedawcom, którzy twierdzą, że nowe karty są 32-bitowe i w związku z tym - dwa razy lepsze od starych. Rzeczywiście, magistrala PCI ma szerokość 32 bitów, ale rozdzielczość dźwięku pozostała identyczna jak w starych urządzeniach ISA. Dlatego poprawa jakości dźwięku jest nieznaczna i związana ze zmianami konstrukcyjnymi. Tyle dygresji. Drugą ważną funkcją procesora karty dźwiękowej jest synteza. Obecnie już prawie żadna gra nie korzysta z tego rozwiązania, ale muzycy i amatorzy zabawy z dźwiękiem wciąż go potrzebują. Dlatego Orchid zapewnił im w swoim produkcie przyzwoitą syntezę WaveTable. Sprzętowo generuje ona maksymalnie 32 głosy, ale dzięki specjalnym sterownikom możliwe jest zwiększenie tej wartości do 64. Próbki dźwięku zostały zapisane w postaci pliku (rozwiązanie po raz pierwszy w niegdyś legendarnych kartach Gravis), co pozwala na łatwą wymianę próbek na lepsze. Mimo to, te standardowo dołączane do urządzenia mają całkiem dobrą, choć nie rewelacyjną jakość.



Przyszedł czas na perełkę. Otóż, jak już wspomniałem, Orchid posiada obsługę funkcji 3D. Oznacza to bardzo dokładne i realistyczne pozycjonowanie źródła dźwięku na jedynie dwóch głośnikach. System ten, o nazwie A3D, okazuje się bardzo efektywny i daje świetne rezultaty. Można się o tym przekonać dzięki kilku demonstracyjnym programom, które symulują wyścig samochodowy lub lot śmigłowca. Wrażenie jest niesamowite i w niczym nie przypomina tandety oferowanej przez wiele kart, a ostatnio nawet głośników. Tam cała filozofia ogranicza się do wprowadzenia pogłosu, a w A3D można dokładnie określić, skąd ma dochodzić dźwięk i jakie jest jego natężenie. Dodatkowo bardzo dobrym pomysłem jest sprzętowo realizowany efekt Dopplera. Jest to zjawisko zmiany wysokości tonu podczas przybliżania się lub oddalania źródła dźwięku. W codziennym życiu najlepiej można to zauważyć przy karetce jadącej na sygnale, której syrena wyraźnie zmienia swoje brzmienie w trakcie wyprzedzania słuchacza. Jeszcze jednym powodem do zadowolenia jest obsługa standardu DirectSound 3D. Daje to nadzieję na wykorzystanie możliwości A3D w wielu miejscach, a nie tylko kilku demach.

Orchid NuSound 3D można z całą pewnością uznać za dobry produkt. Oferuje zadowalającą jakość dźwięku, bardzo ciekawe efekty 3D i jeszcze coś dodatkowego: dołączone gry. Po raz pierwszy spotkałem się z dostarczaniem nowych i ciekawych tytułów razem z kartą dźwiękową. Jedi Knight: Ambush at Altyr 5 i Shipwreckers pozwolą w praktyce sprawdzić przydatność nowego sprzętu i sprawią, że zapomnicie o właśnie wydanych pieniądzach. Pomysł od dawna stosowany przy akceleratorach wkracza z powodzeniem na zupełnie nowy grunt. ■

Cena (z VAT): 305 zł
Dostarczył: Dagma, ul. Gen. Jankego 15, 40-615 Katowice
tel. (0-32) 202-11-22, fax 202-55-55
www.dagma.com.pl, www.orchid.com

Orchid Righteous 3D i Righteous 3D 2

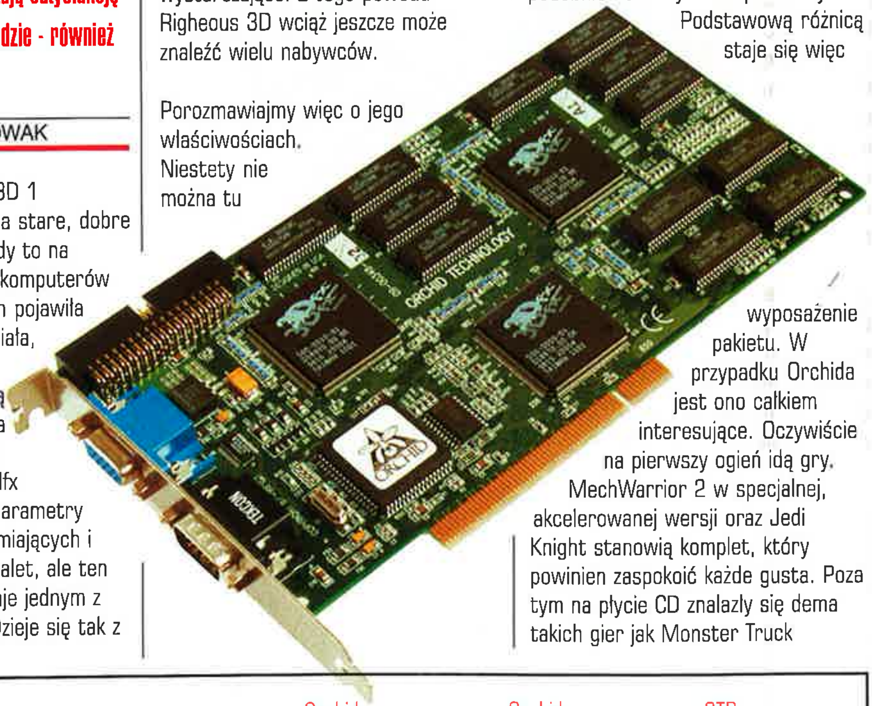
Dla bogatych i nie tylko

Rynek akceleratorów 3D co chwila jest wzbogacany przez kolejne produkty. Coraz więcej firm wytwarza zaawansowane karty graficzne, które w znacznym stopniu przyspieszają trójwymiarową grafikę. Jest wśród nich Orchid. Przedsiębiorstwo istniejące już od dawna i swego czasu cieszące się sporą popularnością. Od pewnego momentu jednak brak było w jego ofercie produktów atrakcyjnych, które mogłyby odwrócić nie najlepszą sytuację. Wszystko ma się zmienić za sprawą serii akceleratorów o nazwie Righteous 3D. Mieliśmy okazję przetestować dwa modele wykorzystujące procesory 3dfx Voodoo i Voodoo 2. Te chyba najbardziej popularne układy gwarantują satysfakcję użytkownika, a co za tym idzie - również sukces producenta.

ŁUKASZ NOWAK

Righteous 3D 1 przypomina stare, dobre czasy, kiedy to na ekranach komputerów osobistych pojawiła się wspaniała, trójwymiarowa grafika wyświetlana z zawrotną szybkością 30 ramek na sekundę. Oczywiście za sprawą doskonałego 3dfx Voodoo. Obecnie jego parametry nie stanowią już oszałamiających i rzucających na kolana zalet, ale ten procesor wciąż pozostaje jednym z częściej kupowanych. Dzieje się tak z jednej, bardzo prostej przyczyny: niskiej ceny. Przecież nie każdy gracz, a właściwie całkiem niewielu, może sobie pozwolić na wydanie tysiąca złotych na kartę najnowszej generacji. A poza tym różnica pomiędzy rozdzielczościami 640x480 a 800x600 jest raczej niewielka, a ludzki mózg nie jest w stanie przetwarzać więcej niż 30 obrazów w ciągu sekundy. Dlatego w znacznej części zastosowań „stare" Voodoo okaże się w zupełności wystarczające. Z tego powodu Righeous 3D wciąż jeszcze może znaleźć wielu nabywców.

Porozmawiajmy więc o jego właściwościach. Niestety nie można tu powiedzieć niczego odkrywczego. Akcelerator ten wykorzystuje magistralę PCI, wymaga współpracy z inną kartą graficzną wyświetlającą obraz 2D, obydwa urządzenia łączy się zewnętrznym kabelkiem, a monitor wpina się do gniazda w Voodoo i tak dalej, i tak dalej. Właściwie prawie każdy produkt oparty na kości 3dfx wygląda bardzo podobnie do wszystkich pozostałych. Podstawową różnicą staje się więc wyposażenie pakietu. W przypadku Orchida jest ono całkiem interesujące. Oczywiście na pierwszy ogień idą gry. MechWarrior 2 w specjalnej, akcelerowanej wersji oraz Jedi Knight stanowią komplet, który powinien zaspokoić każde gusta. Poza tym na płycie CD znalazły się dema takich gier jak Monster Truck Madness czy Scorched Planet, a także sterowniki do najpopularniejszych systemów.



Drugim, nowszym produktem ze stajni Orchid jest... a jakże - Righteous 3D 2. Jeśli ktoś jeszcze się nie domyślił, to powiem, że jest on bardzo podobnym urządzeniem do swojego starszego brata, tyle że wykorzystuje układ Voodoo 2. Konstrukcja karty jest zbliżona do konkurencji (mogliście o niej poczytać dwa numery temu), więc nie będę się nad nią specjalnie rozwodził. Dostarczony egzemplarz zaopatrzony był w 12 MB pamięci, co pozwalało mu na osiągnięcie rozdzielczości 800x600 przy pełnej akceleracji. Oczywiście można połączyć ze sobą dwa identyczne urządzenia i osiągnąć rozdzielczość 1024x768 oraz jeszcze szybszą pracę. To wszystko jest już wszystkim znane. Przejdźmy więc do wyników testu. Tutaj pojawiło się małe, ale bardzo przyjemne zaskoczenie: Righteous okazał się nieznacznie, ale zauważalnie, szybszy od rywali. Nie są to różnice duże i tak naprawdę nie mają większego wpływu na grę, ale... Dla porównania, w tabelce znajdziecie wcześniej uzyskane rezultaty najszybszego jak dotąd STB Blackmagic. Nowy produkt Orchida kontynuuje dobre tradycje dostarczania wraz ze sprzętem najlepszych i najnowszych gier. W pudełku można znaleźć Jedi Knight: Ambush at Altyr 5, G-Police, Battle Zone oraz Incoming. Tak imponującego wachlarza gier może pozazdrościć każdy rywal.

Wiele osób może zdecydować się na produkt firmy Orchid, który w niczym nie ustępuje konkurencji, a w niektórych kategoriach wręcz ją przewyższa. W bardzo wyrównanej stawce akceleratorów z układami 3dfx dwa modele Righteous 3D na pewno stanowią ciekawą propozycję. ■

Test

	Rozdz.	Jednostka	Orchid Righteous 3D 2	Orchid Righteous 3D	STB Blackmagic 3D
GLQuake	640x480	fps	68,20	27,60	61,10
	800x600	fps	x	x	38,10
Quake II	640x480	fps	55,00	21,20	54,70
	800x600	fps	50,40	x	48,80
Turok D3D	640x480	fps	63,70	35,30	64,50
	800x600	fps	54,20	x	52,20
Turok OGL	640x480	fps	81,70	33,20	79,30
Incoming	640x480	fps	49,29	28,55	49,86
	800x600	fps	49,88	x	49,29
Final Reality 3D	R Marks		3,54	3,03	3,59

Righteous 3D - 450 zł
Righteous 3D 2 12 MB - 1100 zł
Dostarczył: Dagma ul. Gen. Jankego 15 40-615 Katowice
tel. (0-32) 202-11-22, fax 202-55-55
www.dagma.com.pl
www.orchid.com

Samsung SMS-8320, Philips PCA220SD

W prasie komputerowej pojawia się bardzo wiele opisów różnorakich komponentów i podzespołów peceta. A to jakiś twardy dysk, a to drukarka itd. Tymczasem jest jeden typ urządzeń, o których zupełnie się nie pamięta: głośniki. Bardzo rzadko pojawiają się artykuły dotyczące tych jakże istotnych komponentów. Najczęściej spotykaną opinią jest przekonanie, że głośnik to głośnik i jeden od drugiego nie różni się niczym oprócz mocy. Jak bardzo błędne jest takie stwierdzenie, może powiedzieć każdy, kto choćby drobinę interesuje się muzyką. Prawdziwe profesjonalne „kolumny" są produkowane zaledwie przez kilka firm na całym świecie. Dlatego w najbliższych numerach CD-Action przyjrzymy się głośnikom przeznaczonym dla użytkowników komputerów.

J-L-P

Na pierwszy rzut idzie Samsung. To wciąż młode przedsiębiorstwo nie ma jeszcze dużego doświadczenia, co owocuje w jakości tak trudnego w produkcji głośnika. Mocno, jak na początek. W kilku zdaniach postaram się pokazać braki, a także zalety, których wcale nie jest tak mało. Po opróżnieniu pudełka, oczom ukazuje się bardzo przyjemny widok: kolumienki Samsunga są nadzwyczaj urodziwe. Zauważała to każda przechodząca osoba, a najczęstszą reakcją było porównanie do pucharka (jak zwykle, redakcja musi nawiązać do gorzały). I tenże elegancki i estetyczny wygląd jest chyba największą zaletą. Nie należy jej jednak lekceważyć, bo bardzo często stanowi ona główne kryterium przy zakupie. Po podłączeniu nie było już jednak tak wesoło. Co prawda dźwięk produkowany przez głośniki był czysty i pozbawiony zniekształceń, ale brakowało mu zdecydowanie niskich tonów, a co za tym idzie - także głębi brzmienia. Regulacja potencjometrem BASS (są jeszcze TREBLE, balans i oczywiście głośność) pomagała tylko w niewielkim stopniu. Natomiast po ustawieniu wysokiego poziomu niskich tonów z karty dźwiękowej pojawiały się niedopuszczalne zniekształcenia. To tyle jeśli chodzi o zastrzeżenia.

Przejdźmy do pozytywów. Przede wszystkim należy tutaj wspomnieć o sporych możliwościach regulacji. Szczególnie przydaje się ustawianie poziomu wysokich tonów i balansu. Poza tym liczą się także takie drobiazgi jak zajmowanie bardzo małej przestrzeni biurka, długie kable, dołączony zasilacz oraz wyjście słuchawkowe. Podsumowując, głośniki Samsunga są ciekawą propozycją dla osób, które nie chcą na nich słuchać muzyki, a jedynie odgłosów strzałów i zarzynanych owieczek. No i jeszcze raz: są naprawdę bardzo ładne.

Jako drugie pod nóż poszły Philipsy. I tutaj do sprawy podszedłem już z mniej optymistycznym nastawieniem. Po podłączeniu otrzymałem jednak miłą niespodziankę. Jakość dźwięku była o wiele lepsza. Można ją porównać do tej ze zdecydowanie najlepszych spotykanych w małych wieżach. Przede wszystkim świetnie brzmią niskie tony. Dzieje się tak za sprawą świetnego i sprawdzonego (mam taki w odtwarzaczu CD, rewelacja) systemu DBB. Dla wrażliwych istnieje możliwość jego wyłączenia, ale z całą pewnością nie warto. Na tych kolumienkach można już spokojnie posłuchać muzyki i mieć z tego sporo uciechy. Pomaga w tym moc: 220W muzycznej (Samsungi miały 120W gwoli ścisłości). Już przy połowie regulatora biurko przyjemnie podskakuje przy co mocniejszych nutkach. Zupełnie inną sprawą jest system dźwięku 3D. Na początku włączyłem go do porządnej muzyczki. Moje zaskoczenie nie miało granic: przez potężny pogłos i opóźnienie praktycznie nie można było niczego dokładnie usłyszeć. Już miałem ochotę objechać za to całe głośniki, ale odpaliłem Quake'a. Mamo, to był czad. Metal i techno dostają takiego, za przeproszeniem, kopa, że aż trudno to opisać. System 3D został wybitnie stworzony do gier z mrocznym i ponurym brzmieniem. Podczas przemierzania kolejnych labiryntów naprawdę chodziły mi ciarki po plecach. Dlatego natychmiast odwołałem wszystkie moje wcześniejsze sądy i określam dźwięk 3D w Philipsach jako rewelacyjny. Tym razem bardzo przydaje się wyłącznik tegoż systemu. Gdy chce się skończyć grę, wystarczy jeden, szybki ruch palca i wszystkie wspomniane nieprzyjemności znikają. Jedno do czego mogę się przyczepić, to brak wyjścia słuchawkowego. No i jeszcze cena. Nie jest najniższa, ale warto wydać parę złotych na bardzo porządny produkt niż męczyć się z charczącymi imitacjami głośników. ■

Cena (z VAT): Samsung: 151 zł, Philips: 232 zł
Dostarczył: Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.samsung.com, www.philips.com

Samsung SCW-230

No i trafił się drażliwy temat: przyszło mi opisać nagrywarkę do wypalania płyt CD-R. Jak wszystkim wiadomo, w naszym praworządnym kraju tego typy urządzenie służy przede wszystkim do produkowania nielegalnych kopii programów i gier komputerowych. Ze względu na profil CD-Action (zdecydowana większość recenzji opisuje właśnie software) jesteśmy dosyć wyczuleni na sprawy piractwa, gdyż pośrednio szkodzi ono również nam. Dlatego sporo czasu zajęło mi przemyślenie charakteru tekstu, który właśnie czytacie. W końcu doszedłem jednak do wniosku, że może nie jest tak źle, jak się wszystkim wydaje i nagrywarki są wykorzystywane także w zgodzie z prawem. Sami mamy w redakcji taką i jest nam potrzebna do tworzenia matryc krążków, które otrzymujecie z czasopismami. Poza tym wiele firm i osób prywatnych posiada spore zbiory dokumentów, które trzeba zarchiwizować albo szybko przenieść na inny komputer. Z tym optymistycznym nastawieniem przechodzę do właściwego opisu, kończąc ten nieco przydługi wstęp.

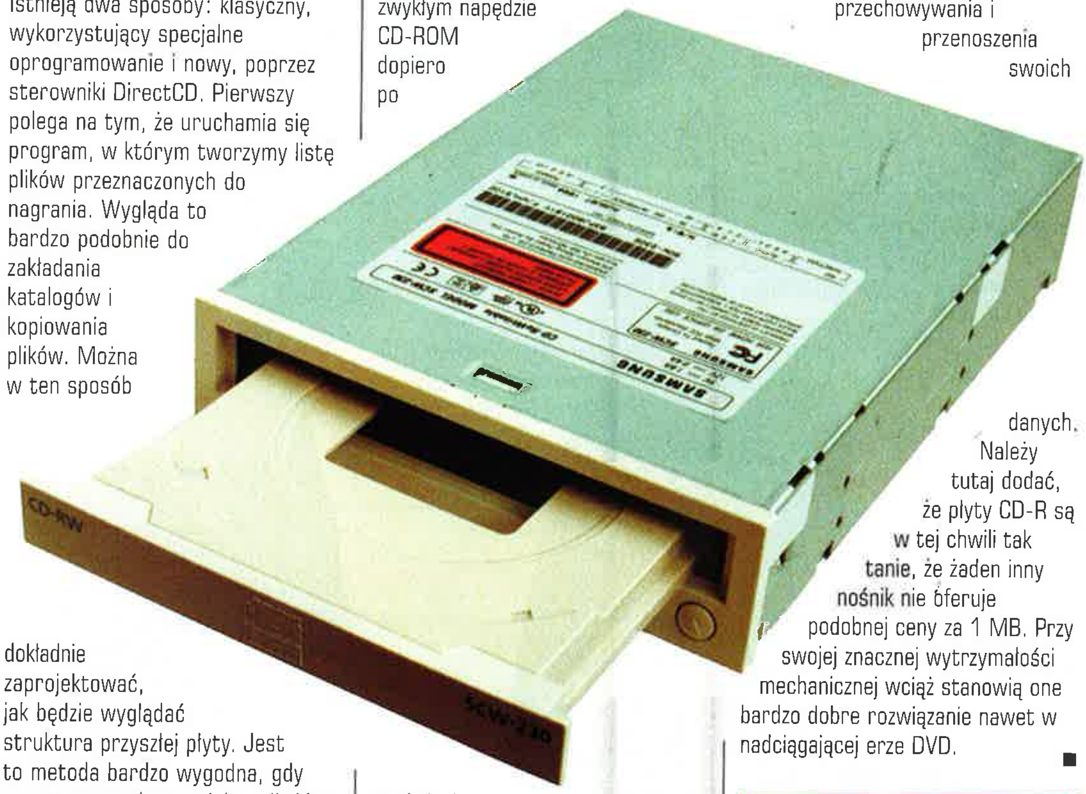
J-L-P

Urządzenie, które wywołało u mnie takie wątpliwości to Samsung SCW-230. Jest to nagrywarka CD-RW, co oznacza, że może ona służyć zarówno do wypalania zwykłych, tanich płyt CD-R, jak i droższych (ok. 60 zł) nośników wielokrotnego zapisu CD-RW. Napęd podłącza się do złącza ATAPI, dzięki czemu nie trzeba mieć specjalnego kontrolera. Wbrew plotkom jest to rozwiązanie dosyć stabilne, a jedynie nie poleca się łączenia na jednym kanale nagrywarki z drugim urządzeniem (twardy dysk czy CD-ROM). Aczkolwiek jeszcze nigdy nie zdarzyło mi się, żeby sprawiało to jakieś poważne kłopoty. Samsung potrafi zapisywać płyty z maksymalnie podwójną prędkością (ok. 35 minut na płytę), a odczytywać z sześciokrotną. Cały proces nagrywania można kontrolować dzięki dwóm diodom, które swoimi różnokolorowymi błyskami informują, co aktualnie się dzieje z płytą i czy wszystko jest w porządku. Dosyć istotną sprawą jest także bufor, który w Samsungu ma pojemność 1 MB. Zmniejsza to zagrożenie, które płynie z potrzeby stałego dopływu danych. Jak bardzo jest to istotne, przekona się każdy, kto nie ma szybkiego dysku i dużej ilości pamięci. Oczywiście nagrywarkę można wykorzystywać również jako zwykły czytnik, ale ze względu na nie najlepszą szybkość i czas dostępu, sporo ustępuje ona nowoczesnym napędom CD-ROM. W pudełku oprócz samego urządzenia znalazło się także po jednej płycie CD-R i CD-RW, a także kabel audio i instrukcja obsługi.

Omówmy teraz w skrócie jak przebiega proces nagrywania. Istnieją dwa sposoby: klasyczny, wykorzystujący specjalne oprogramowanie i nowy, poprzez sterowniki DirectCD. Pierwszy polega na tym, że uruchamia się program, w którym tworzymy listę plików przeznaczonych do nagrania. Wygląda to bardzo podobnie do zakładania katalogów i kopiowania plików. Można w ten sposób dokładnie zaprojektować, jak będzie wyglądać struktura przyszłej płyty. Jest to metoda bardzo wygodna, gdy mamy zgromadzoną większą ilość danych i chcemy je jednorazowo, szybko przenieść na złoty krążek. Wymaga jednak zbierania i przechowywania na twardym dysku plików aż do momentu ich nagrania.

Czasami może być to niewygodne i dlatego istnieje drugi sposób na nagrywanie CD-R: DirectCD. Ten specjalny zestaw sterowników pozwala używać nagrywarki podobnie jak stacji dyskietek. Nową płytę trzeba sformatować i później można na nią normalnie kopiować pliki bez użycia żadnego specjalnego programu. Po prostu zaznaczamy je w eksploratorze i przenosimy na ikonkę nagrywarki. Prawda, że proste? Dodatkowo można pliki kasować (choć nie przywraca to miejsca na płycie), zmieniać im nazwy i przesuwać do innych katalogów. Zupełnie jak na normalnej dyskietce. Oczywiście byłoby zbyt pięknie, gdyby DirectCD nie miał wad. Po pierwsze jest on dosyć wolny. Jeśli weźmiemy 650 MB plików i skopiujemy je na CD-R, to zajmie nam to nawet kilkakrotnie więcej czasu niż przy metodzie tradycyjnej. Poza tym płytę będzie można odczytać w zwykłym napędzie CD-ROM dopiero po zamknięciu tzw. sesji, co z kolei uniemożliwi dalsze kopiowanie poprzez DirectCD. Dlatego jest to rozwiązanie dobre, jeżeli co jakiś czas dogrywamy małe porcje danych na krążek i nie potrzebujemy ich przenieść na inny komputer. W przeciwnym wypadku wygodniejszy jest omawiany wcześniej program. Samsunga SCW-230 jest sprzedawany z gotowym do pracy, zestawem oprogramowania. Oczywiście znajduje się tam pakiet, a także program Easy CD Creator 3.0, który jest jednym z najlepszych produktów tego typu dostępnych na rynku. Pozwala on m.in. na zapis krążków wielosesyjnych oraz importowanie i edycję poprzedniej sesji, a także na zapis plików z długimi nazwami, szybkie i dokładne kopiowanie płyt, obróbkę i zapis płyt z muzyką (można je później odtwarzać w zwykłych czytnikach CD w wieżach itp.) i wiele, wiele innych. Z całym przekonaniem mogę powiedzieć, że Creator jest godny polecenia ze względu na prostotę obsługi, zaawansowane możliwości i stabilność.

Samsung jest ofertą raczej przyzwoitą. Za rozsądne pieniądze otrzymujemy kompletne rozwiązanie z dobrym jakościowo sprzętem, świetnym oprogramowaniem i czystymi płytami. Producent najwyraźniej przeznaczył to urządzenie dla ludzi nie mających do tej pory styczności z nagrywarkami, a którzy widzą potrzebę przechowywania i przenoszenia swoich danych. Należy tutaj dodać, że płyty CD-R są w tej chwili tak tanie, że żaden inny nośnik nie oferuje podobnej ceny za 1 MB. Przy swojej znacznej wytrzymałości mechanicznej wciąż stanowią one bardzo dobre rozwiązanie nawet w nadciągającej erze DVD. ■



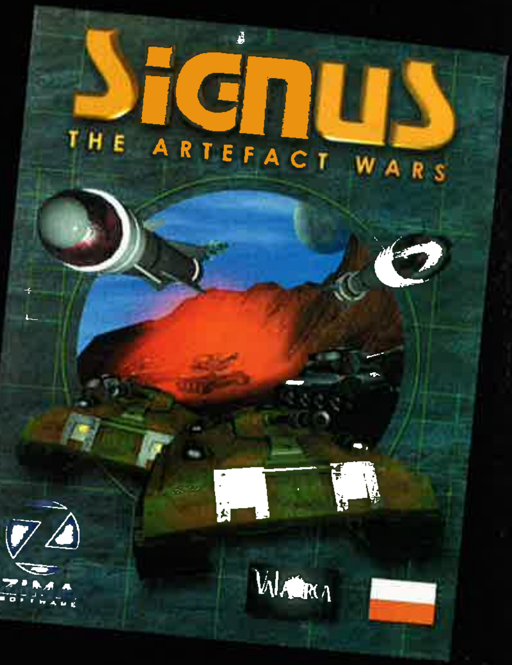
Cena (z VAT): 1450 zł
Dostarczył: Cadena Systems
ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.samsung.com

On Time
POLSKA

SIGNUS

THE ARTEFACT WARS

98 ZŁ
W JĘZYKU POLSKIM



MIEJSCE: PLANETA ARCONIS, DALEKO W KOSMOSIE.
CZAS: TYSIĄC LAT PO OSIEDLENIU ARCONISU, WIELE LAT PO ZNISZCZENIU ZIEMI.
PROBLEM: DWA GIGANTYCZNE KONCERNY WALCZĄCE O WŁADZĘ NA TEJ PLANECIE.
PRZYCZYNA KONFLIKTU: SPÓR O PRAWO DO WYDOBYWANIA I BADANIA ARTEFAKTÓW – POZOSTAŁOŚCI PO PIERWOTNEJ POZAZIEMSKIEJ CYWILIZACJI, KTÓRA ZASTAŁA PRZEZ LUDZI CAŁKOWICIE ZGŁADZONA. CYWILIZACJA TA POZOSTAWIŁA PO SOBIE CUDOWNE WYNALAZKI TECHNICZNE, KTÓRYCH OPANOWANIE PRZYNOSI ZE SOBĄ SŁAWĘ, BOGACTWO, A PRZEDE WSZYSTKIM SIŁĘ.

SIGNUS JEST SF STRATEGIĄ TYPU TURN-BASED. POSIADA W SUMIE 19 MISJI. ZAWIERA RÓWNIEŻ OK. 20 MINUT ANIMACJI. W WYNIKU KOMBINACJI STRATEGII Z BOGATĄ AKCJĄ GRANIE STAJE SIĘ WCIĄGAJĄCĄ ZABAWĄ. IZOMETRYCZNY 3D WIDOK I PLASTYCZNY TEREN. WYSOKA INTELIGENCJA PRZECIWNIKA. JEDNOSTKI POTRAFIĄ OCENIĆ KORZYŚCI I NIEBEZPIECZEŃSTWA DANEJ POZYCJI I WEDŁUG TEJ OCENY PODEJMUJĄ DZIAŁANIA. JEDNOSTKI ŁĄCZĄ SIĘ W ARMIE I DZIAŁAJĄ W SPOSÓB SKOORDYNOWANY. W MISJACH OFENSYWNYCH NIEPRZYJACIEL BRONI SIĘ I W PRZYPADKU POTRZEBY COFA SIĘ, W MISJACH OBRONNYCH KONCENTRUJE SWE SIŁY NA ATAK, NAWET NA KILKU FRONTACH JEDNOCZEŚNIE.
W GRZE ISTNIEJE 45 RÓŻNYCH JEDNOSTEK I 11 BUDYNKÓW. JEDNOSTKI DZIELĄ SIĘ NA: ARMIĘ LĄDOWĄ, MORSKĄ, LOTNICZĄ I ZAPLECZE TECHNICZNE. KAŻDA JEDNOSTKA POSIADA 1 LUB WIĘCEJ TYPÓW BRONI. DO PEŁNEGO SUKCESU I WYGRANIA WOJNY NIEZBĘDNA JEST KOORDYNACJA RÓŻNEGO RODZAJU WOJSK. WARTO RÓWNIEŻ PODCZAS BITW WYKORZYSTYWAĆ NIERÓWNOŚCI TERENU I NATURALNE PRZESZKODY.

GORĄCE NOWOŚCI Z NASZEGO KATALOGU, KTÓRY OTRZYMASZ BEZPŁATNIE!

SETKI SHAREWAROWYCH GIER

18 ZŁ
1SZT
W JĘZYKU POLSKIM

MASZ JAKIEGOŚ KOLEGĘ LUB RODZEŃSTWO. KUP MU KOLEKCJĘ SHAREWAROWYCH GIER ZA WAPANIAŁĄ CENĘ. NA PŁYTACH ZNAJDZIESZ WIELE PROSTYCH I SKOMPLIKOWANYCH GIER.

KUPON

☐ SZT SIGNUS
☐ SZT SUPERGRY I
☐ SZT SUPERGRY III

☐ SZT KATALOG

PRZY ZAMÓWIENIU NAD 50 ZŁ DO CENY NIE DOLICZAMY KOSZTÓW PRZESYŁKI.

IMIĘ I NAZWISKO:

ULICA:

MIEJSCOWOŚĆ, KOD:

E-MAIL:

ON TIME POLSKA · P.O.BOX 174 · 81-701 SOPOT · TEL./FAX: 058-5503295 · E-MAIL: ONTIME@ONTIME.PL · HTTP://WWW.ONTIME.PL

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Heja!

Jak widać, po wakacjach od dawna ani śladu..., a my nadal na trzech stronach! Kosztowało nas to trochę zdrowia (czepianie się nóg wydawców i Naczelnego nie jest wcale takie przyjemne), ale jednak udało się nam wywalczyć dodatkową (stałą!) stronę na AR. Lojalnie uprzedzamy, że to jest wszystko, co możemy zrobić - o dalszym rozszerzeniu działu będzie można pomarzyć dopiero w momencie, gdy CDA będzie miał co najmniej 150 stron. Ale tak czy siak jest to chyba najobszerniejsza rubryka korespondencyjna we wszystkich pismach o takim profilu, jak nasze, więc jest się z czego cieszyć... Aha! Przypominamy, że w każdy piątek, od 14 do 16, na warszawa.irc.pl, kanał #cdaction, możecie sobie z nami pogadać „live" na IRCu. Zapraszamy!

Myśl miesiąca: Gdyby się nam tak chciało, jak nam się nie chce...

Mega Girl's Corner!

Kochani Moi! Trzymam w dłoni najnowszy numerek CDA, otwieram Action Redaction i... liścik z moją xywą. Spoko. Sama radość. Dziękuję Smuggler za rady, ale nie z takimi wampirami miało się już do czynienia. (...) Mr Jedi nie lubi piwa... hmm... właściwie to cudownie, bo ja też (kolejny mutant?). (...) Pytanie: jak mogliście zamieścić pełną wersję Horneta? Przez miesiąc do komputera nie dojdę (...) (tata - maniak samolotowy). (...) Dajcie jakiś powód do uskarżania się, bo przeglądam ostatnie wydanie i nie mam na co się żalić!!! (...) Wszystkim kawalerom przesyłam siarczystego buziaka, wszystkim zajętym panom kurtuazyjny pocałunek w policzek. (...)

Devi z Inowrocławia

No dobra - ale pamiętaj: ja ostrzegałem przed bliższymi kontaktami z Mr Jedi. Reklamacje, żądania odszkodowań za nieodwracalne zmiany psychiki i np. pozwy o alimenty nie będą przyjmowane ;). A co do uskarżania się... ehm, „szukajcie, a znajdziecie".

(...) Gdy dochodzę do listów czytelników, zawsze się śmieję z ich wymagań. Chcą żeby gazeta była tańsza, miała więcej pełnych wersji gier, żeby były teledyski, filmy, dema, sharewary i inne bajery. Nie pomyśleli jednak o tym, że: gazeta wtedy będzie droższa, a po drugie: nikt ich nie zmusza do kupowania CDA. (...) Niech sobie poszukają innych gazet (...) ciekawszych od CDA. (...)

Miśka spod Zakopanego

No wiesz, ludzie chcą po prostu, by w CDA było jak najwięcej ciekawych rzeczy za jak najniższą cenę. Nie można o to mieć do nich pretensji, choć naturalnie dobrze by było, gdyby każdy miał jednak na uwadze, że cudów w tej branży nie ma i na pewno nie możemy zrealizować wszystkich sugestii... Ale - każdemu wolno marzyć!

(...) Unreal jest fajną grą, ale nie ma w niej nic odkrywczego (no, może engine). (...) Czy jednak grafika w Final Fantasy VII nie jest równie zachwycająca? Gra ta jest innowacją w dziedzinie gier RPG (...) Uważam, że ona bardziej zasługuje na max. ocenę. Sądzę, że do tej oceny przyczynił się Mac Abra, mam rację? (...)

Olga Modrzewska, Białe Błota

Trudno w ogóle porównywać te gry, bo to tak jakby dyskutować co jest lepsze: lodówka czy kuchenka mikrofalowa? Redakcyjni specе od RPG nie uważają jednak FFVII za jakąś super-innowację w kanonie RPG i dlatego gra dostała takie 9+/10, a nie 10/10. A nieszczęsny Mac Abra w ogóle nie brał udziału w ocenie FFVII, gdyż stwierdził, że o grach RPG ma bardzo blade pojęcie.

(...) Po odpaleniu czerwcowego Bonusa 1 przy włączaniu komputera pojawiło się jakieś inne logo (...) Z kolei przy wyłączeniu pojawiła się jakaś drewniana maska. (...) Co się stało? (...) I jeszcze jedna prośba: nikt nigdy nie publikuje moich listów. Czy wy też będziecie tacy?

Dżara z Andrychowa

Musiałaś przy tym jakimś cudem uruchomić zawarte w nim programiki, które podmieniają firmowe logosy W'95 na inne. (Ale jak to zrobiłaś, że samo się zrobiło?!).

(...) Czy wy wiecie jak my, biedni gracze, poświęcamy się dla grania? Odmawiamy sobie różnych używek, porcji lodów (...) Ale na buźki powraca uśmiech, gdy dostajemy w łapki najnowszy CD-Actionek, które wedle mnie i nie tylko mnie, jest najlepszy. I nie podlizuję się wcale po to, żebyście usunęli z gazety jakiś dział. Uważam, że każdy powinien mieć artykuł na jakiś interesujący go temat i nie należy mu go odbierać, nawet jeśli się nam nie podoba. (...) Szata graficzna CDA jest niemal idealna („niemal" z powodu spisu treści), teksty są doskonałe, a CDek - sam miód. (...) Całuski, buziaki itd.

SPIDERWOMAN, Opole

Ech, miło się czyta taki list. W ogóle fajnie, że pisują do nas dziewczyny... (coraz więcej i więcej!). Zauważcie, że te listy od nich są jakieś takie... cieple, słodkie, miłe... Jak i same dziewczyny ;). Jak to mówi pewien mój kumpel podczas „męskich" imprez: „tylu wspaniałych facetów dookoła... a ja i tak wolę kobiety". My zresztą też;)). Więc - buzi dla wszystkich naszych czytelniczek! Aha! Dostaliśmy raczej osobisty list od pewnej dziewczyny (ten z sugestiami co do randek, radami dla Jaspin itp.). Była tam pewna BARDZO interesująca propozycja... Odpowiedź redakcji brzmi: tak! Tak!! TAK!!! (a Wy możecie się zastanawiać co to była za propozycja, zbereźniki ;))).

Błąd?!

(...) W sierpniowym i wrześniowym numerze CDA jest błąd w większości gier. Brakuje pliku DLL DINPUT.DLL. Proszę o pomoc!

Bartosz Muszyński, Łódź

To nie błąd na CD, tylko widać uwalił Ci się ten plik. Gnaj do jakiegokolwiek kumpla i go odkopiuj - i po sprawie. Ew. może to być kwestia biblioteki DirectX? Tj. zobacz czy masz zainstalowany DirectX 5.2, którego to programu wymaga obecnie większość demek.

Brutality

(...) Zamieszczajcie przy każdej recenzji poziom brutalności danej gry. (...)

PietreX z Miechowa

Raczej trudno to zrealizować. Po pierwsze brak skali odniesienia (co przyjąć za jednostkę miary brutalności - ilość litrów krwi, trupów na minutę itp.). W efekcie np. szachy - dajemy im 10/10 (przecież tam non-stop toczy się wojna, bije się piony, atakujemy króla i królową, a co robi się z koniem, to aż wstyd pisać... Powiedzmy, że podpada to pod znęcanie się nad zwierzętami...:)). A po drugie jeśli gra jest brutalna i krwista, to mowa o tym w recenzji. Staramy się unikać mnożenia rozmaitych ocen...

Plakat na 1 mm?

(...) Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że cenię Wasze pismo z wielu powodów: cena, recenzje użytków, a nie tylko gier, recenzje gier i programów egzotycznych (tzn. nie opisywanych w innych pismach), zawartość płytek. (...) A przy okazji: problem brakującego 1 mm okładki. (...) Niektórzy liczą ile to metrów papieru zgarniacie (...) i ileż to plakatów można wydrukować na zaoszczędzonych 40 cy ilu metrach papieru... (...) To przecież bzdura (...) jak ktoś zadowoli się plakatem o szerokości 1mm (trzeba przecież te parędziesiąt metrów podzielić sprawiedliwie) to niech ma.

DryQ z Warszawy

Tu drukujemy tylko bardzo niewielki fragmencik z 7-stronowego listu wydrukowanego małą czcionką. Pominięte fragmenty przekazaliśmy tym, do których były adresowane (szczególnie tyczy się to Ugly Joe'go, który dziękuje za bardzo rozsądną polemikę na temat Star Wars - przekonałeś go w paru miejscach do swoich racji). A co do plakatów - szczera prawda ;).

Dziiiwne pytania

1. Dlaczego dajecie pełną wersję gry + dema + gazeta + 2 CD za niecałe 15 zł, jeżeli w sklepie taka gra kosztuje jakieś 80 zł?

Po prostu nam odbiło. Ale jeśli uważasz, że to bez sensu, to bez problemu przemnożymy naszą cenę przez 10. Wszystko dla klienta! ;)

2. Mój kolega po uruchomieniu waszego dema Comanche 3 (jeden ze starszych numerów CDA) musiał formatować dysk. Co wy na to?

Znamy lepszy numer: jeden nasz znajomy zaraz po uruchomieniu demka gry z CD pisma XX potknął się o kabel zasilający i złamał sobie obojczyk oraz stojak na kompakty!!! I co Ty na to? A mówiąc serio: raczej nie widzimy związku między oboma faktami. To musiał być jakiś pechowy zbieg okoliczności...

3. Co to jest i co znaczy „Cover CD".

Listotele! A) Koreański trzynogi i jednooki poeta żyjący w XIII p.n.e. na Grenlandii; B) Najnowszy model latającej maszyny do szycia dla dyplomatów; C) Określenie kompaktu dołączonego do pisma i stanowiącego jego integralną część. Nagrodą będzie 200 milibajtów pamięci RAM w sprayu. Ew. program, po którego uruchomieniu objętość HDD wzrasta do nieskończoności.

Użytki

(...) Co do programów użytkowych to jestem za, a nawet przeciw. Jak mnie coś zainteresuje to przeczytam, jak nie - to ominę (...) Ta rubryka jest potrzebna (...) Taki Poser sprawił, że nie spałem dwie noce (...) Niech moc będzie z Deadmanem i scenowcami (...)

MaX_Misyu, Gdańsk

Redakcja bije się w piersi z powodu, że Twój list zapodział się w przepastnej szufladzie biurka Smugglera i pokazał się nieco później niż powinien. (Smuggler dostał za to w karczycho od Naczelnego, że aż echo poszło. Mr Jedi). [To był taki specyficzny wyraz uznania za całokształt mej pracy - Smuggler]. ;)

Nowa cena

(...) Jak jeszcze raz podniesiecie cenę, to będę musiał rozwalić... skarbonkę.

Pedro

Postaramy się możliwie długo do tego nie dopuścić...

Kompakty na sprzedaż?

(...) Powinniście urządzić wysyłkową sprzedaż CD. (...) Nabywca wybierałby sobie demka z Waszych CD (oprócz pełnych wersji) (...) to zamknęłoby usta wszystkim, którzy proszą o powtórzenie dem. (...)

W. Axl Rose Jr.

Pomysł teoretycznie cool, a w praktyce... Raz, że wymagałoby to koszmarnych nakładów (każdy CD nagrywany poniekąd „ręcznie"; manufaktura!) - a skąd ludzie, nagrywarki itp. Dwa, że sparaliżowałoby nam to pracę, bo wszyscy tylko by nagrywali CD. Trzy - nie wiem czy zwróciłeś uwagę na nadruk na CD - KOMPAKTY NIE MOGĄ BYĆ PRZEDMIOTEM HANDLU, tj.

nie możemy sobie dorabiać sprzedażą samych CD. Kompakty są nierozdzielną częścią naszego pisma! Autorzy nie życzą sobie, by ktokolwiek na ich demach zarabiał i udostępniają je WYŁĄCZNIE do zamieszczania na Cover CD. Tak więc - kicha.

Sugestywne sugestie

Powiesić za [fiu... fiu! - red.] *ludzi, którzy chcą wyrzucić scenę z CDA. Nie jestem scenowcem, ani nigdy nim nie zostanę, ale lubię patrzeć co ludzie wyprawiają z naszymi blaszakami. Sam traktuję scenę jako nowoczesną sztukę (oczywiście trafia się i chłam, jak wszędzie), bo przecież dema, grafika i muzyka niczemu konkretnemu nie służą, a jedynie temu by je podziwiać i delektować się nimi (tak samo jak obrazy Picasso czy muzyka Mozarta). (...) APEL do początkujących scenowców: Ludzie, opanujcie się! To, że stworzyliście parę obrazków, modków czy innych xm-mów, nie znaczy, że jesteście genialnymi kompozytorami (czy grafikami). Poćwiczcie naprawdę, zanim coś puścicie w świat, bo później możecie się tego wstydzić.*

Tak trzymać!!! Masz 200% procent racji! Z tym apelem też. ;)

Pomóżcie przejść 4 level Clasha dla chrześcijan.

Dobra, ty lej tych z lewej, a my w tym czasie zlupimy zamek. No to... trzy - czte...i... Ry!!! Wal drani!!! A serio: nie wiemy w czym dokładnie masz problem. W CDA były drukowane tipsy i poradnik „jak grać" - może to ci pomoże?

Jesteście prawie doskonali, poza okładkami. Te dobierane są fatalnie. Mam propozycję, aby tak zaszczytną tytułową stronę zajmował screen z gry, która w numerze otrzymała najwyższą notę. Przynajmniej wiadomo by było, czemu taka okładka a nie inna.

O, nie ma tak lekko. Po pierwsze czasem kilka gier otrzymuje 9/10 - którą wybrać? Po drugie - „normalny" screen zrzucony na okładkę wyglądałby po prostu koszmarnie (pikselosus maximus & totalnus badziewus). To, co widzicie na okładce, ma rozdzielczość rzędu 3000x2000 (albo i więcej...). Jak sam rozumiesz, o dobry screen na okładkę nie jest więc tak prosto ani łatwo...

Przenieście ActionPlus do CDA. (...)

Lookas

Nie ma sprawy. Tylko tyle, że cena CD-Action Plus będzie wynosić wówczas 14.99 PLUS... no właśnie. ;)

To ja, czyli...

Wasz Totalnie - i - Niezwykle - Lubiący - Gry - Różnego - Rodzaju - fan: Fudger, kupił lipcowy numer CDA (pominę tu zachwyt nad Timeshockiem, bo mi dyskietki nie starczy...). (...) Patrzę na okładkę - Unreal: 10/10!!! Hmmm (hm, hm).... kiedyś w Action Redaction ktoś mądrze napisał, że gra, która zasługuje na 10/10 powinna zainteresować każdego: stratega, wielbiciela gier akcji itp. Tymczasem Unreal, choć jest w/g mnie NTiCG (Naprawdę Totalną i Czadziorską Grą), to nie sądzę żeby jakiś strateg piał na jej cześć peany... [No to zapytaj Mac Abrę ;) - redakcja]*. Tym niemniej zgadzam się z Wami, że Unreal jest grą przełomową i w pełni zasługuje na tę ocenę, nawet za technikę i osiągnięcia, jakie wniosła do świata gier. (...)Dzięki za poziomy do Blooda (tudzież za Posera).*

Oto rączka do pocałowania... tylko nie obśliń! ;)))

Po długim zastanowieniu się daję wam 10/10 (choć to za mało, don't you think?).

Powiedzmy, że jakoś przebolejemy tak skandalicznie zaniżoną ocenę. I mamy przy okazji prośbę - dyskusje na temat „czy Unreal zasłużył na 10/10" i „czemu Unreal ma 10/10, a gra X nie" uważamy już za ostatecznie zamkniętą!

Ps. Pozdrawiam CoSTę, redakcję (tę zmutowaną strefę też) [Wunga unga! - odpowiada strefa]*, dziewczyny (Tomek! Adrian! (CDA8/98). Co jest? Dziewczyny pozdrawiać proszę!! A poza tym: Pułtusk Rulez!!)*

Kochający ;) Fudger, Pułtusk

Zbój w spodniach

Kupuję was od pierwszego numeru i postanowiłem do was napisać. (...)

2) Wiem, że Królestwo Chaosu jest o RPG, ale czy nie można by w jednym numerze poruszyć tematu o strategicznych grach planszowych, a w szczególności o ich anatomii? (..)

Yabol ożywił się słysząc coś o opisywaniu anatomii (niedawno robił „Encyklopedię seksu")... i stwierdził, że jak najbardziej - w miarę realnej przyszłości.

5) Jesteście gorsi od Catsa! A wiecie dlaczego? Bo oni dają dużo zdjęć! A Wy daliście tylko jedno i to nie podpisane!!! Co mi z tego, że mam Wasze twarze, skoro nie wiem do kogo należą?!? Domyślam się jedynie, że pan zupełnie po prawej należy do naczelnych. A tak przy okazji (rzecz tyczy się samców)... Ale wy brzydcy jesteście! ;-)

Ale za to mamy piękne, czyste, wrażliwe duszyczki... i jakoś wcale nam nie przeszkadza, że się nie podobamy innym facetom. No, może poza tym męęęskim (?) osobnikiem z redakcji, który po przeczytaniu tego listu zajęczał „od razu wiedziałem, że ten mój cień do powiek fatalnie wychodzi na zdjęciach" i zaczął gorączkowo poprawiać makijaż.

7) Kiedyś, gdzieś nabazgraliście, że wszystko zależy od nas, że nie ma u Was rzeczy straconych - kłamaliście :(. Chodzi mi o demko WET (...). W tej chwili nie chodzi mi już tyle o demko, co o rzetelność waszego słowa. Cokolwiek zrobicie, plama na honorze pozostanie (no chyba, że zamieścicie pełną wersję „Unreal";-) [przed rokiem 2564]).

Demko czeka sobie w archiwum na lepsze czasy, spoko. Istnieje szansa, że pojawi się przed rokiem 2032, pod warunkiem, że 1 stycznia wypadnie w czwartek i będzie pełnia księżyca.

10) Co do tego anonima, który przyszedł do was w numerze 08/98 - po waszym ocenzurowaniu powinniście go zamieścić w dziale na luzie, czytając go, mało co nie posikałem się ze śmiechu. (...)

My też; z tą subtelną różnicą, że wytnij ze swego tekstu sekwencję „mało co nie", a będziesz wiedział jaka była nasza reakcja.

11) Co to znaczy „fajansiarze"?

Są to ambiwalentnie mizoginiczni i eschatologicznie interaktywni izotropowi i endemiczni przedstawiciele odmiany gatunku homo sapiens, czyli w skrócie: matoły i cieniasy, czyli my dwaj ;).

13) Wydrukujcie mnie w gazecie, bo jak nie, to wybiegnę na ulicę i będę udawał zbója co po kolana ma... (Ha! Zbereźniki! Myśleliście, że co tu będzie napisane?) ...spodnie! - bo to modnie i wygodnie!!! PS. Na tym kończę, jesteście najlepsi na dany moment i dlatego w na tą chwilę zasługujecie na ocenę 1/10.

M@tek z Gorzowa Wlkp.

CoSTa is great!

(...) A poza tym popieram CoSTę co do sceny, choć sam też gram. Rozumiem, że można z 0,8 Gb poświęcić na gry - ale czyż nie lepiej kupić konsolę i różnicę w cenie pomiędzy np. PSX a porządnie skonfigurowanym PC przeznaczyć na gry? Przecież komputer nie służy tylko do grania! (...)

Kondziu z Warszawy

Exactly!!!

Konkrety

1. Nie lubię ludzi, którzy kupują pirackie wersje gier i mając z nimi problemy zwracają się o pomoc do Was. Niech sobie radzą sami (...)

Albo niech wysyłają producentom listy „mam piracką wersję waszej gry, bardzo mi się podoba, więc czy możecie przysłać mi ksero instrukcji". ;)

4. Co do pełnych wersji gier (cało-kompaktowych) to mogę powiedzieć jedno: tak trzymać i nie puszczać! (...)

A po-puszczać można? ;)

8. Jesteście jedyną gazetą, która dba o czytelnika i żyje z bliskości z nim.

Zatem jeśli ktoś nagle, np. poczuje w łóżku czyjąś obecność, to nie wykluczamy, że będzie to np. pewien redaktor CDA, który postanowił żyć w jeszcze większej bliskości z czytelnikami... płci żeńskiej ;). A w ogóle - thx!

10. Dzięki za Action Plus (...)
12. Pozdrawiam wszystkich miłośników J.R.R. Tolkiena (...)

Aragorn, Ząbkowice Śl.

My też!!! Frodo for president!

Różnica

1. Napiszcie czym różnicie się od innych tego typu pism.

Aleś nam zabił ćwieka... Na przykład nazwą, autorami recenzji, formatem, nakładem, zawartością CD... kurczę, WSZYSTKIM! ;)

8. (...) Dowiedziałem się, że jedna z waszych sprzątaczek jeździ Mercem, pewnie sprzedała butelki po piwie zebrane w redakcji. (...)

Nie daj się zmylić pozorom. Jeśli widziałeś kogoś w Mercu, kto przypomina skrzyżowanie Peggy Bundy z Roseanne - to musiał być albo Naczelny, albo Ugly Joe, którzy zresztą rzeczywiście dorabiają sobie po godzinach sprzątaniem redakcji. Reszta redakcji donoszona jest do pracy lektykami, a wywożona taczkami.

14. Wszyscy jesteście na warunkowym zwolnieniu, czy tylko część redakcji?

Doom Świrus

Prawidłowa odpowiedź brzmi: część jest, część była, a reszta będzie - o ile uda się nam przekupić sędziego kasetą z filmem Judge Dredd.

Pytanie i zrozumienie

2. Czy gdybym przysłał Wam mój artykuł (nie recenzję) to po przebiciu konkurencji miałby on szansę ukazać się na łamach CDA?

Przed nikim nie zamykamy naszych redakcyjnych drzwi. A warunki są proste: to nie może być recenzja ani zapowiedź gry bądź programu użytkowego, jednocześnie musi to mieć jakiś związek z komputerami... i musi być naprawdę dobre. W sumie najłatwiej mają scenowcy... ale i innych zapraszamy do współpracy.

7. Bardzo dobry pomysł z grami na 1 CD! (...)

11. Rozumiem trochę Wasz business. Część czytelników pisze: „dlaczego CDA jest taki drogi" (...) Niech sobie policzą: papier, okładka, lakier, tusz, dwa CD, pudełko, folia, klej, nagranie płytek, trud włożony w napisanie tekstów no i PEŁNE WERSJE gier, które w sklepie przekraczają 100 zł (!). Powiem więc, że Wasza cena jest... ZASKAKUJĄCO NISKA w porównaniu z konkurencją np. (sami rozumiecie - CIACH - redakcja).

Krzysiek „X-Men" Fornalski, Ostrowiec Św.

Bardzo nas cieszy takie podejście. Bo czasem mamy wrażenie, że traktuje się nas jak jakieś skrzyżowanie Sezamu z towarzystwem dobroczynnym, które pieniądze na druk CDA bierze z powietrza, a jedynym naszym marzeniem jest wyciągnięcie z kieszeni czytelników ich całej kasy... A propos kasy - pisząc o tych 100 zł banknotach nie myśleliśmy raczej o ich kserokopiach, nawet kolorowych;). Ale zanim wydało się to w sklepie, list był już wklepany do CDA...

Ogólna kaszana!

(...) Czytając listy, odniosłem wrażenie, że CDA to pismo dla dzieci poniżej 13 roku życia, a na listy odpowiadają osoby niewiele starsze. Komu wciskacie ten kit o 90-tysięcznym nakładzie pisma. Przecież to naprawdę śmieszne, by pismo kosztujące prawie 15 zł miało taki nakład. Dobra, tym możecie nabrać czytelników, ale nie mnie. Mam kilku znajomych

kioskarzy i wiem jak pismo sprzedaje się w naszym mieście (...).

Co do nakładu to nie będziemy Cię przekonywać, że jest jak jest. Zwróć tylko uwagę na tę „czapeczkę" w stopce redakcyjnej, z napisem „nakład kontrolowany". Co to oznacza? Otóż to, że specjalna instytucja sprawdza nasz nakład, czy nie ściemniamy i nie podajemy go sobie „z sufitu". (Nie każde polskie pismo o grach może to o sobie powiedzieć... I pewnie nie bez powodu). Naturalnie kioskarze (znajomi) są dużo bardziej godnym zaufania źródłem informacji niż wspomniana już instytucja i prawa rynku... CDA jest pismem dla wszystkich, bez określonego przedziału wiekowego; inna sprawa, że największą grupę czytelników stanowią ludzie z przedziału 12-20 lat. I co - to grzech, że robimy pismo „pod" odbiorców w takim wieku? (BTW: ciekawi nas ile masz lat... bo taki np. Smuggler 13 lat skończył jeszcze za czasów, gdy ludzie jarali się ZX Spectrum). Zawsze przecież możesz sobie kupić np. Rzeczpospolitą, jeśli masz ochotę poczytać sobie jakieś poważne teksty o poważnych sprawach...

Kolejna sprawa to cena pisma. (...) Jest co najmniej o 5 zł za wysoka. Chwalicie się, że dajecie plastikowe pudełka do płyt. Wielka mi rzecz. (...) Weźmy na przykład taki XXXXX [wicie, rozumicie - redakcja]. *Papier ma znacznie lepszej jakości, a do tego jest klejone, ma również ok. 120 str, a kosztuje niecałe 5 zł. (...)*

Drobna uwaga: porównuj może ceny obu pism WRAZ Z KOMPAKTAMI. Inne porównania nie mają w tym momencie sensu. I co teraz powiesz o naszej cenie? (Proponujemy abyś spróbował wydać własne pismo, o formacie, nakładzie i zawartości zbliżonych do CDA, za sugerowaną przez Ciebie cenę, i zobaczymy jak na tym wyjdziesz... A ponadto my TEŻ jesteśmy klejeni i polemizowalibyśmy co do jakości papieru u nas i konkurencji). Nie wspominając już o takich drobiazgach jak np. kartonowa (twarda) okładka (wiemy, wiemy „wielkie mi rzeczy"), większy format (więcej papieru = większe koszta) itp. itd. Ponadto uważamy, że jeśli ktoś uważa pismo XXX czy YYY za lepsze od CDA - no to sprawa jasna, niech kupuje to, które mu się bardziej podoba. Nie bardzo bowiem rozumiemy sens pisania do nas listu w tej sprawie: mamy się wstydzić, podpalić czy przemianować na pismo dla uczulonych na jad pszczeli 30-letnich niedźwiedzi? ;)

Poza tym wasze „pełne wersje" to gry, które można kupić za 10-15zł, (ale są już za stare, by je kupować) (...).

Z wielką chęcią pójdziemy do sklepu, w którym znajdziemy Timeshocka i parę innych zamieszczonych przez nas gier za 10-15 zł. Prosimy o adresy!!! Nie wątpimy, że znasz ich parę, skoro tak piszesz... A zresztą gdyby nawet tak było - no to i tak oszczędzasz te 10-15-80-100-120 zł. Ale to oczywiście żaden nasz plus, przecież wszyscy w Polsce tak robią albo nawet zamieszczają pełne wersje gier, które pojawiły się na rynku miesiąc-dwa wcześniej...

Z tego względu również nigdy nie puścicie nowszych pozycji (...) i chcąc np. dostać Quake 2, musielibyśmy jeszcze odczekać jakieś 1, 5 roku, aż gra stanie się nieco starsza. (...)

gość15 from e-mail

Stary, teraz to już autentycznie palimy się ze wstydu!!! To fakt: te stare śmieci, które zamieszczamy nijak się mają do tego, co oferuje konkurencja, jesteśmy głąby do sześcianu i sto lat za Mongołami. A na dodatek do tej pory nie zamieściliśmy - jako jedyne pismo na świecie - pełnej wersji Quake! Ale obciach, o matko!!! Od dzisiaj wychodzimy na ulice z papierowymi workami na głowach!

Komercjalizacja?

Czytam CDA od jakiegoś czasu. Ogólnie gazetka podoba mi się. (...) Ostatnio jednak zauważyłem coś, co mnie poważnie zaniepokoiło. Coraz więcej jest ofert sprzedaży Waszych wyrobów. Na początku był to krążek zespołu „Aural Planet". Ostatnio pojawiły się „Q2" i „MP3". Zamiast dokładnie opisywać gry w dziale SUFLER, odsyłacie mnie do zupełnie innej gazety „ACTION PLUS". (...) Także reklam „KAWAII" mam już szczerze dość.

Czy to grzech, że się rozwijamy?;). Gdyby dokładnie opisywać wszystkie warte tego gry w dziale Sufler, to potrzebowalibyśmy na to ze 30-40 stron - i skąd je wziąć (albo - o ile znowu podwyższyć cenę). Stąd powstał Action Plus - specjalizowane pismo dla tych, którym jest za mało Suflera. Ponadto co Ci przeszkadza reklama Kawaii? Przecież nikt nikogo nie zmusza do jej lektury...

Niemiłosiernie rozrósł się dział W PRODUKCJI. Myślę, że szkoda tylu stron na opisy, które przeważnie wyglądają tak: tytuł gry XXXXXX ale może się zmienić na YYYYYY, a USA będzie ZZZZZZ; grafika - jak na screenach - ale może się zmienić i zapewne tak się stanie (prace wciąż trwają); oprawa dźwiękowa - autorzy obiecują...; multiplayer - autorzy obiecują...; termin wydania - ma być na gwiazdkę ale nie wiadomo w którym roku; wymagania sprzętowe - o tym w ogóle nic nie pisze. Zawsze pojawia się też stek pobożnych życzeń w stylu: symulator ma być niezwykle realistyczny, nowe wspaniałe efekty wizualne, pełne 3D, wartka akcja, logiczne zagadki, virtual reality, nowy popřawiony engine, szybki engine, engine taki że opadną mi ręce, nogi i spodnie z wrażenia, inteligentni komputerowi przeciwnicy, poprawiona inteligencja przeciwników... itp. (...)

Paberu (e-mail)

No, tu nam nieco (i słusznie) dowaliłeś. Fakt, że Produkcja się nam rozrosła (powoli ją będziemy redukować o te 10-20% jej dotychczasowej objętości) i opisy są do siebie podobne. Ale - po pierwsze powstaje dużo wartych uwagi gier; czemu mamy o nich nie pisać? Dwa, że opisy gier w tym dziale robione są (co logiczne) na podstawie press-packów, materiałów reklamowych, wieści z Internetu itp. A tam dość często powtarzają się te same zwroty „najlepsza, najwspanialsza, powalająca grafika, extra-szybki engine" itp. (zresztą sam wiesz). Co innego gdy ma się dostęp choćby do demka gry - wtedy można napisać coś od siebie - ale to jest rzadkość. Zwykle musimy, zapowiadając gry, bazować tylko na tym, co obiecują i pokazują nam autorzy... A oni - wiadomo - chwalą się i obiecują gruszki na wierzbie, bo przecież nikt nie napisze „tak naprawdę to będzie cienka giera z robioną na kolanie grafiką"... Staramy się podać te informacje jak najatrakcyjniej, z możliwie dużą ilością konkretów - no ale jesteśmy tu ograniczeni otrzymanym „surowcem". Trudno byśmy (dla „uladnienia" opisu) zaczęli sami wymyślać jakieś niestworzone historie o grze, czy podawali „z głowy" jakieś parametry techniczne, daty premier itp. Jak to mówią: wyżej nosa nie podskoczysz!

Nestor?

Mam 42 lata (...) Interesuję się również grami (jakże by inaczej). Mam ich nawet sporą kolekcję. Przeważają - z racji wieku - gry strategiczne ale mam również takie już gry kultowe jak „Diablo" czy „Tomb Raider-y". Teraz być może kolejne zaskoczenie. Lubię nawalanki! Moi drodzy. Nic tak nie rozładowuje stresów jak „przyłożenie" komputerowemu kumplowi czy szefowi, który wczoraj był cię wkurzył. Albo wyobraźcie sobie sytuację - teściowa jako Sheeva. Jaka ulga po komunikacie „You win"... Ale teraz poważnie. Na cały problem: wychowanie - gry komputerowe, mam możliwość spojrzenia z dystansem, ponieważ z racji wieku nie jestem w centrum problemu, a doświadczenie życiowe pozwala na pewien obiektywizm. Z pełną odpowiedzialnością piszę więc, że w miarę normalny, młody człowiek, nigdy nie pójdzie „na miasto z kijem bejsbolowym" TYLKO dlatego, że grywa na komputerze. Piszę to nie będąc ani psychologiem ani socjologiem. Piszę to jako zwykły, będący już w „smudze cienia", obserwator codziennego życia i pozwolę sobie na pewien wniosek, który (jeśli jest słuszny), pewnie umknął uwadze fachowcom w/w nauk lub po prostu ja czegoś nie doczytałem. Fakt, że młody człowiek posługuje się komputerem, determinuje u niego pewne cechy osobowe. W czasach panowania DOS-a musiała to być osoba naprawdę inteligentna (konieczna znajomość systemu, umiejętność konfigurowania sprzętu...). Ale i teraz, przy powszechnie panującej „windosie-zgrozie" nieźle trzeba się nagimnastykować aby wyjść na swoje. Dlatego nie jest przypadkiem, że ci wszyscy młodzi ludzie, których ja znam a interesują się komputerami, są bez wyjątku bardzo spokojni i inteligentni, chociaż parę razy dobrze mi na ekranie „dokopali" - nie bez satysfakcji. Dla symetrii dodam, że znam również kilku młodych ludzi „z marginesu". Żaden z nich nie zbliżył się w ciągu swego jeszcze krótkiego życia do komputera nawet na 2 metry.

Śmiem przypuszczać, że nie potrafią go nawet włączyć. A już zupełnie nie wyobrażam sobie ich, siedzących ze słownikiem i próbujących rozszyfrować napis na ekranie „You lose". (...) Wywiady! Moi drodzy. Czasem jest mniej ważne jak zrobić „god-a" w grze albo jak zamrozić wszystkie stworki. Mnie osobiście bardziej interesuje w jakich bólach gra - w którą aktualnie pogrywam - się rodziła. A jeszcze kiedy robi to (tzn. wywiad) osoba tak kompetentna jak Brenda Garneau to co trzeba więcej?(...)

Lech Łaskowski

No no, choć raz napisał do nas osobnik starszy nawet od najstarszego (bo 35-letniego) pracownika naszej redakcji... Co tu powiedzieć - zgadzamy się w pełni z powyższymi opiniami!

List miłosny

Dlaczego Wy zawsze piszecie, że całe wakacje się męczyliście przy grach i tak dalej(...) Nie wiem jak Wy, ale gdybym ja miał przesiedzieć całe wakacje przy komputerze od rany do nocy, nawet gdybym miał robić tabelki w Excelu, to i tak byłbym cały Happy. Czy dla Was komputery to tortury (...).

Co innego gdy siedzisz przy komputerze bo chcesz, a co innego gdy musisz to robić, mimo iż za oknami środek lata, a dusza lka... Choć przyznajemy się bez bicia, że nie było to jakieś nadzwyczajne poświęcenie z naszej strony, znieśliśmy to z godnością i bez bólu. Zresztą nawet już nie pamiętamy o tym, że było lato ;(. Ponadto komputery to tylko część naszego życia, a nie jego sens i treść...

(...) Jeszcze jedno. Chciałem zbluzgać nijakiego QQRYKA (...) Przez takich jak Wy w Polsce jest tak mało gier w polskich wersjach językowych, więc później się nie dziw, jak dostaniesz kiedyś na pirackim CDeku polską grę w angielskiej wersji językowej! Nie wspomnę o tym, że to przez Was piratów ceny gier są takie a nie inne(...) Róbcie tak dalej, a kiedyś gry będziecie sprowadzać z Rosji. (...) Przy okazji mówi się Eastern Front czy East Front? Jeszcze jedno pytanko: Czemu nie ma zeszytów z CDA w linię???

Lord Rogacz

Zależy gdzie - po jednej stronie oceanu mówi się East, po drugiej Eastern. I jak to nie ma zeszytów w linie? Przecież one wszystkie są w linie - tyle tylko, że skrzyżowane!

Groźny list

Po pierwsze mój list ma zostać wydrukowany!!! (...) Słuchajcie, ja jestem zwolennikiem old games ponieważ te nowe nie mają klimatu. Ich producenci odwalili taką robotę przy scenariuszu że można się (censored - red.). *Zacząłem tak sądzić gdy kupiłem sobie Privateera, ta gra wciąga!!! A te inne są zrobione tylko po to żeby oszołomić gracza hiper grafiką, muzyką i innymi bajerami. Te gry to chłam totalny!!!!!!! Co o tym sądzicie?*

Sądzimy, że masz sporo racji, choć naturalnie nie każda nowa gra to od razu badziew, są bardzo pozytywne i liczne wyjątki!

(...) Jesteście na 8/10. (...)Czemu na listy odpowiadacie po chamsku (czasami)? Nie uważam że wasze pismo jest idealne ponieważ taki XXX (nie wymazywać, bo nie dożyjecie do końca tego tygodnia) (zaryzykujemy! - red.) *odpowiada normalnie na listy.*

Jakby Ci tu powiedzieć... Gdy warunkowo opuszczaliśmy dom, w którym jakiś matoł ukradł wszystkie klamki, pan doktor dał nam takie kolorowe pigułki i nakazał, aby je regularnie zażywać. Niestety czasem o tym zapominamy... i wtedy wyłazi z nas nasza chamska natura. Wszelako nie wydaje się nam, by nasze odpowiedzi były aż tak chamskie, by się na nie obrażać (choć pracujemy nad tym!).

Do kiedy będziecie się ukazywać (proszę o normalną odpowiedź).

Gremlin z Marsa

Normalną... uch, gdzie te pigułki... Jedi, nie wal głową w ścianę! (Gulp!). O, jakie fajne kolory... Hmm, na pewno tak długo, jak będą chętni, by nas kupować. A mamy nadzieję, że ZAWSZE będą tacy...

Dwa cham-ulce na wolności: Chamuggler & Mr Chamdi bez ości

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,96zł
- ☐ sześć numerów 55,92zł
- ☐ dwanaście numerów 111,84zł
- ☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,96zł
- ☐ sześć numerów 55,92zł
- ☐ dwanaście numerów 111,84zł
- ☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
- ☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,96zł
- ☐ sześć numerów 55,92zł
- ☐ dwanaście numerów 111,84zł
- ☐ numery archiwalne ....

....
podpis zamawiającego

Jeszcze dwa miesiące PRENUMERATA nie drożeje!

Obecnie CD-Action kosztuje 14.99 zł.

Cena w prenumeracie: 9 zł 32 gr

Rachunek jest prosty!

• Jeśli zamówisz prenumeratę na 3 miesiące, zapłacisz tylko 9 zł i 32 gr za jedno czasopismo (razem 27 zł 98 gr).

Ile zaoszczędzisz?

• Prenumerata półroczna to 33 zł i 98 gr dla Ciebie!
• Roczna prenumerata to dopiero czysty zysk.
W Twojej kieszeni zostaje 67 złotych i do tego 96 groszy! Na co je wydasz?

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i w rubryce „od miesiąca" zapisz słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć.
  UWAGA: Wpłaty za prenumeratę należy dokonać pięć tygodni wcześniej. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Grudnia opłacamy najpóźniej w ostatnim tygodniu Października.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja. Pierwsza wysyłka nastąpi w ciągu 4 tygodni od daty otrzymania zamówienia.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość wraz z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
  UWAGA. Nie mamy już numerów: 1,2/96, 7-8,9,10,12/97, oraz 1,2/98!!!
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Zrób sobie Mikołajowy prezent - zaprenumeruj nas!

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..................
podpis przyjmującego

PC SHAREWARE

MAGAZYN DLA AMBITNYCH

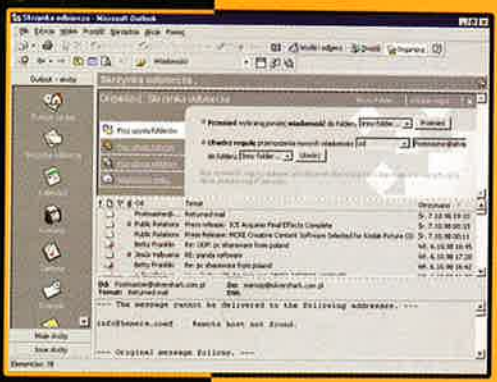
Na CD pełne wersje:

Micrografx Picture Publisher 3.1

Jeden z najlepszych programów do obróbki bitmap renomowanego producenta narzędzi graficznych.

Microsoft Outlook 98

Najnowsza edycja wspaniałego organizatora czasu i systemu pocztowego zarazem. Niezwykła wygoda i funkcjonalność.



HP Web Print Smart

Niezwykle użyteczne narzędzie wspomagające drukowanie zawartości stron WWW. Autorem programu jest firma Hewlett-Packard, ekspert w dziedzinie drukowania.

A w listopadzie między innymi:

- **Made with Macromedia - przegląd narzędzi z oferty potentata rynku multimediów.**
- **Historia Sportu Samochodowego - Jak rodził się demon szybkości?**
- **Jak korzystać z Internetu bez Internetu? Porównanie możliwości najciekawszych przeglądarek off-line.**
- **Po wakacyjnej przerwie powraca na nasze łamy kurs Fast Trackera.**

MADE WITH macromedia

Nie przegap, taka okazja może się już nie powtórzyć!

Dołącz do nas
Poszukujemy grafików 3D pracujących w Character Studio™.
Oferujemy możliwość pracy w teamie tworzacym jedną z najbardziej zaawansowanych polskich gier na PC.
Szczegółowe informacje:
http://www.silvershark.com.pl/slayoferta
e-mail: gatherin@miramex.com.pl
a także:
(602)876557- Dawid Kliszewski
(602)675026- Sebastian Dragun
Kiwi Software s.c.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (601)715118, fax (77)3412083
e-mail: gatherin@miramex.com.pl
KIWI
GATHERING TEAM